DEAD LANDS
МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ
SAVAGE WORLDS
РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИГРОКА
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Мёртвые Земли

от Шейна Лэси Хенсли и BD Flory

Дополнительные материалы: Мэттью Каттер, Саймон Лукас, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Дэйв Блюэр, Пётр Корис, Клинт Блэк, Кирилл Поливко, Александр Ермаков.

Перевод: Ольга Мыльникова, Кирилл Поливко.

Корректура и вычитка: Максим Мухаммедов, Алексей Шлыков, Кирилл Поливко, Александр Ермаков, Анастасия Гастева, Илья Козубовский, Александр Нероев, Алексей Егоров и Дмитрий Татти.

Редактура: Анастасия Гастева. **Вёрстка:** Александр Ермаков.

Железнодорожный барон (помощь с русским изданием): Евгений Щерба.

Вторая печать, исправления от 30.03.2014.

Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.

Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас.

Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.

Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.

Особые благодарности: Клинт Блэк, Дэйв Блюэр, Робб «Тэкс» Эллиотт, Шон Фиш, Джон Гофф, Джон и Кристи Хоплеры, Аарон Айзэк, Джэй, Эми и Хэйден Кайлы, Пётр Корис, Кёрсти, Дилан и Эвелин Лукасы, Роб Ласк, Рэнди Моушондз, Синди Райс, Дирк Рингерсма, Джон Фрэнк Розенблюм, Дэйв Росс, Дженс Рашинг, Зик Спарклз, Тэллер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Фрэнк Ухманович и все те, кто помог нам создать оригинальные «Deadlands».

Посвящение фанатам: Ник Захариасен, Эрик Эйведишиан, Шон Фиш и другие фанаты «Мёртвых Земель», бывшие с нами все эти 10 лет.

Личное посвящение: маме, папе, Мишель, Кэйдену и Ронану. Спасибо вам за вашу любовь и поддержку. Вы для меня — всё.

Карта Дикого Запада: Джаред Бланко.

Лист персонажа: Шайенн Райт.

Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Крис Эппел, Том Бэкса, Мелисса А. Бэнсон, Теодор Блэк, Питер Брэдли, Бром, Хизер Бёртон, Пол Кэррик, Джим Крэбтри, Томас Денмарк, Крис Дорнаус, Джейсон Энгл, Эдвард Фэттерман, Том Фаулер, Карл Фрэнк, Дэн Фрэзир, Рэнди Гэллигос, Гарем, Тим Гёрстмар, Саймон Густафссон, Фридрих Хаас, Пол (Проф.) Герберт, Лин Хантер, Саймон Айбл, Чарльз Киган, Майк Кимбл, Лиссанна Лэйк, Эйприл Ли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Аллан Поллак, Майк Раабе, Рон Спенсер, Ричард Томас, Пит Вентерс, Брайан Вэквиц, Джеймс Уолтерс, Блэйк Уилки, Джон Уорсли, Шайенн Райт.

Плейтестеры: Дэн Адамски, Том Ангус, Пит Аткинсон, Стив Бартелл, Стефан Бэкер, Гэри Бауэрбэнк, Том Бракема, Пётр Брэйшэк, Крис Селлестино, Харальд Чучлик, Роб Клардиж, Эрик Каунтс, Маркус Финстер, Картер Гейерман, Джеймс Гейерман, Грег Грусков, Марк Хэймилирс, Тим Хэннон, Винс Наффмэн, Пётр Корис, Михал Кузняцки, Джос Лауверс, Эрика Лексен, Роб Ласк, Гэри Мэтьюс, Мэрсин Островски, Джулиан Притчард, Джэсс Рэй, Эндрю Рид, Дэвид Росс, Том Рюд, Бенджамин Сколльник, Катерина Сколльник, Шэй Смит, Марк Спаньер, Баз Стивенс, Джозеф Тойфер, Михаэла Триммель, Филлип Ферхаген, Рональд Де Рис, Грег Вален, Элджей Вэрфф, Мартин Уиттик, Том Вишневски, Саймон Рэй, Лу Винар, Сью Винар, Масьеж Зебиски.

Шейн Лэси Хенсли, «Savage Worlds»

© Studio 101. Authorized translation of the English edition © Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.

Содержание

На Запад! 7

Открытие . . . 8
Америка разделённая . . . 10
Соединённые Штаты . . . 10
Конфедерация . . . 11
Спорные территории . . . 13
Племена сиу . . . 17
Конфедерация Койота . . . 18
Дезеретская республика . . . 19
Город заблудших ангелов . . . 20
Единицы измерения . . . 23
Мозоли от седла . . . 24
На запад, парень! . . . 24
Деньги . . . 25
Средства связи . . . 27
Преступление и наказание . . . 28
Синие мундиры, серые мундиры . . . 28
Закон и порядок . . . 29

Создаём героев 33

Прекрасный пол . . . 34
Охота за джокером . . . 36
Персонажи . . . 36
Храбрость . . . 37
Новые изъяны . . . 38
Пара слов о рабстве . . . 39
Новые черты . . . 41
Архетипы . . . 44
Повышение в звании . . . 48
Звания и привилегии . . . 49
Товары по дешёвке . . . 56

Товары и снаряжение 56

Лошади за полцены . . . 57
Продаём товары . . . 57
Описания предметов . . . 58
Оружие . . . 59
Капсюльное оружие . . . 59
Дьявольские машины . . . 60
Каталог "Смита и Робардса" . . . 62
Обычные предметы . . . 67
Огнестрельное и метательное оружие . . . 69
Холодное оружие . . . 71
Оружие системы Гатлинга . . . 71
Боеприпасы . . . 71

Правила Дикого Запада 73

Выдержка . . . 73
Фишки . . . 73
Перестрелки . . . 75
Дуэли . . . 76
Тактика дуэли . . . 77
Искусство дуэли . . . 78
Азартные игры . . . 81
Повешение . . . 82

По ту сторону 84

То, что ты знаешь . . . 84
Продолжаем представление . . . 87
Секретные службы . . . 88
Чудотворцы . . . 91
Картёжники . . . 96
Волшебные стрелки . . . 97
Шаманы . . . 101
Безумные учёные . . . 105
Тайны Шаолиня . . . 108
За гранью могилы . . . 111
Силы . . . 120

Приложения 148

Покерные комбинации и пункты силы . . . 148
Мистические дары и доступные им силы . . . 149
Лист персонажа . . . 150
Карта Дикого Запада . . . 151

Глоссарий 152

Послесловие . . . 158

13

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

Письмо от редактора

Здравствуйте, самые стойкие наши читатели!

Многие из вас в прошлом году присылали нам письма, в которых сообщали, в какой ужас вас ввергает исчезновение особого корреспондента «Эпитафии» Лэйси О'Мэлли. Кое-кто считает, что я уволил мистера О'Мэлли из-за его чрезмерной склонности к слабому полу, другие полагают, что, возможно, наш корреспондент стал жертвой одного из тех ужасов, о которых он писал.

Я хочу выразить вам всем мою благодарность за то, что вы остались верны «Эпитафии», несмотря на длительное отсутствие мистера О'Мэлли.

Должен вас успокоить: О'Мэлли жив и в безопасности. Его постоянные экспедиции в неизведанное могут завести далеко от Тумстоуна, но он всегда возвращается с новой историей, неизменно захватывающей дух и будоражащей воображение.

Именно так случилось и сейчас.

Остальную часть этого внеочередного выпуска я передаю в руки нашего блудного сына. Из ваших писем совершенно ясно, почему я нанял на работу мистера О'Мэлли вместо того, чтобы терзать вас скучными творениями моего пера.

С уважением,
Джон Клам,
редактор «Эпитафии Тумстоуна».

Приветствую!

Многие из вас, я уверен, ждали, затаив дыхание, когда наша газета опубликует увлекательную статью о том, что именно сумело меня прикончить. Иные хватали свежий номер «Эпитафии», надеясь прочитать, как меня похитило Агентство или как Техасские рейнджеры (ничем не уступающие Агентству в своих грязных методах) в который раз попытались заткнуть рот свободной и независимой журналистике в моём лице.

Такая статья была бы святой и безупречной правдой, но сейчас я должен рассказать о более важных событиях, которые вскоре произойдут с той же неизбежностью, с которой солнце встаёт по утрам.

Даже сейчас, когда моё перо выводит эти слова, я слышу поступь новых времён. Они уже на пороге.

Настало время мира

Как должно быть известно любому, кто уже покинул колыбель, долгая Гражданская война, выжимавшая все соки из нашего народа, закончилась почти 9 месяцев назад.

Пусть мир, которым мы наслаждаемся, и называют опасливо «перемирием» газеты обеих американских наций, «Эпитафия» искренне надеется, что корни древа свободы наконец щедро напоены, и больше не понадобится проливать кровь сограждан, чтобы напитать их.

Как известно нашим наиболее внимательным читателям, «Эпитафия» пристально следит ещё за одним сражением: гонкой к побережью, в которой состязаются крупнейшие железнодорожные компании Америки.

Хоть в прошлом я не раз упрекал некоторые из этих компаний в том, что они пользуются недостойными методами, сейчас я, от лица нашей газеты, должен присоединиться к хору восторженных голосов.

Впервые в истории путешественники смогут насладиться красотой американских

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

просторов, не подвергая себя тяготам поездки в седле, а также опасности быть ограбленными и убитыми на большой дороге.

Пусть сейчас железнодорожные компании нанимают бойцов и воюют по всему Западу, мы можем надеяться, что этот бурный этап закончится вместе с так называемыми «Великими железнодорожными войнами».

Отдадим дань могучему духу первопроходцев Америки: лишь благодаря ему, невзирая на трудности и лишения последних лет, столь монументальное свершение — я сравнил бы его даже с подвигами Геракла — вообще могло произойти.

Честность заставляет меня предупредить тех читателей, кто уже бросился собирать саквояж: Запад всё ещё остаётся диким и жутким местом, и если вы решили отправиться в путешествие, держитесь железнодорожных линий и проторённых дорог. Пусть век просвещения уже близок, но многие тёмные уголки и мрачные лощины Западных земель ещё не дождались благословенного луча Истины.

В нашем мире ещё есть тьма, друзья мои. И она больно кусается.

Ваш корреспондент,
Лэйси О'Мэлли.

На Запад!

У нас 1879 год, и это не наша история…

После почти двух десятков лет жестоких сражений Гражданская война в Америке завершилась перемирием. Штаты Конфедерации отстояли свою свободу. Калифорния погрузилась в Тихий океан. Железнодорожные магнаты затеяли жестокую борьбу, чтобы решить, кто победит в трансконтинентальной гонке и построит первую дорогу от океана до океана. Сверхъестественное топливо, называемое призрачной рудой, дало толчок развитию техники, приводя сразу и к великим прорывам, и к неведомым доселе опасностям. Племя сиу вернуло себе земли Дакоты, и Конфедерация Койота пляшет Танец Духов на Высоких равнинах. Говорят даже, что среди нас бродят мёртвые.

Многовато для тебя за один раз, а, партнёр? Что же, давай начнём с начала.

Беды минувших дней

Гражданская война в Америке началась так же, как и в нашем мире. После десяти с лишним лет, когда штаты спорили о правах на самоуправление, Авраам Линкольн был избран президентом, и это стало последней каплей, что переполнила чашу терпения одной из сторон. Семь южных штатов отделились, провозгласили себя Конфедерацией Штатов Америки и заявили свои права на федеральную собственность в пределах своих вновь установленных границ.

Не успел свежеизбранный президент принести присягу, как перед ним встала нешуточная дилемма. Хотя большая часть действий Конфедерации и не требовала немедленного ответа, был один важный и чрезвычайно срочный момент, ожидающий его вмешательства, — федеральные форты, где располагались войска Соединённых Штатов. Линкольн решил спешно выслать подкрепление в два форта, которым больше всего грозило быть захваченным южанами, — форт Самтер вблизи Чарльстона и форт Пикенс в гавани Пенсакола.

Первый из этих двух и оказался тем фитилём, что поджёг бочонок с порохом.

Получив известия о том, что подкрепление близко, гарнизон форта отказался сдаться, рассчитывая продержаться, пока не придёт помощь. 12 апреля 1861 года войска Конфедерации атаковали его, и новая страна — Конфедерация Штатов Америки — получила крещение кровью.

Дом разделённый

Битва при форте Самтер заставила ещё четыре штата отколоться от Союза — точнее, три с половиной. Вирджиния, повторяя судьбу страны, разделилась надвое. Жители западных округов штата отказались подчиняться захватчикам и создали новый штат — Западную Вирджинию.

Оставшаяся часть Вирджинии присоединилась к южным соседям. Ныне Конфедерация включает в себя штаты: Алабама, Арканзас, Флорида, Джорджия, Луизиана, Миссисипи, Северная Каролина, Тенесси, Техас и Вирджиния.

После разделения Вирджинии столицей Конфедерации стал город Ричмонд.

Линия фронта была прочерчена, и началась война. Два последующих года генералы и солдаты Севера и Юга сражались, чтобы определить судьбу двух наций.

Ставки были высоки, а цена ещё выше. Во время Энтитемской кампании за один только день сражения потери составили более

20 тысяч человек с обеих сторон. А потом что-то изменилось. И изменилось к худшему.

Войска Соединённых Штатов под командованием генерала Гордона Мида встретили под Геттисбергом, штат Пенсильвания, и разгромили Северовирджинскую армию, которой командовал генерал Роберт Ли. Мид одержал победу, но ему не удалось догнать отступающих мятежников.

Про этот день позже говорили немало странного. Ходили слухи, что мундир Мида из синего сделался жёлтым; поговаривали, что убитые солдаты поднимались и стреляли в своих живых товарищей.

Войне не видно конца

Так или иначе, войска Ли отступили в тот день, чтобы позже вернуться в бой, — и они действительно сражались. Округ Спотсильвания, сражение при Колд-Харбор, битва при Аппоматоксе — и так далее, и так далее. У Севера было преимущество в людях и вооружении (это значит, пушки, амиго, стволы), а Конфедерация больше полагалась на стойкость солдат и талант генералов.

Землю поливали кровью, отвоёвывали и отдавали обратно, но, как при Геттисберге, ни одна сторона не могла добиться окончательной победы. Война всё продолжалась, и ей не видно было ни конца, ни края.

На западе сражения были менее кровавыми и случались реже благодаря тому, что войск и укреплений там располагалось меньше. А на востоке поля обильно орошала кровь, и обе враждующие стороны то отступали, то вновь отвоёвывали потерянную территорию. Люди привыкли, что за землю, которую они считали своей, потом приходится драться снова, так что генералы и историки называли битвы уже не только по названию ближайшего города, а по тому, сколько раз серые и синие мундиры сходились, чтобы воевать там. За Энтитемской битвой последовали Вторая Энтитемская, Третья Энтитемская и так далее. Даже когда выбиралось новое место сражения, все считали, что на нём будут биться неоднократно.

Открытие

В 1868 году произошло ещё одно важное событие. Землетрясение, подобного которому история ещё не видела, сокрушило западное побережье от Мехикали (Нижняя Калифорния) до Орегона. Оно оставило на своём пути настоящий лабиринт из участков ровной земли, между которыми зияли трещины и разломы, зачастую затопленные водой. Разрушенная область вскоре получила название «Великий лабиринт».

На этой искорёженной земле объявились прежде невиданные существа — например, калифорнийские драконы — огромные ящероподобные твари, которые встречаются в тоннелях Лабиринта. Ещё более чудесным открытием стал минерал, который поначалу считали обычным углём, но вскоре оказалось, что это нечто совершенно новое.

Обнаруженное в Лабиринте топливо горит примерно в пять раз жарче обычного угля и более чем в сотню раз дольше. Если его поджечь, оно вспыхивает, давая призрачный белый дым и испуская дьявольский рёв.

Первые из выживших в землетрясении, кто обнаружил этот уголь, назвали его «камнем призраков» или «призрачной рудой», и эти названия закрепились за ним. Пусть не за один день, но призрачная руда изменила весь ход войны… и сделала Запад не таким, как прежде.

Мощь камня призраков

Вскоре после этого открытия огромное количество изобретателей ринулось в Лабиринт. За несколько месяцев они создали множество устройств, работающих от мощи водяного пара и использующих призрачную руду как горючее. Обычным делом стали рассказы про безлошадные повозки, про стремительные корабли на паровом ходу и даже про оружие, способное изрыгать потоки пламени или град пуль.

Прошло немного времени, и чудесному минералу было найдено множество полезных применений, как в технике, так и в химической науке. Оказалось, что призрачной рудой можно заменить кокс при очистке стали, создавая более прочный и лёгкий металл, плавящийся при более высокой температуре. Его назвали призрачной сталью.

Очищенный камень призраков — обычно в виде порошка — оказалось возможным использовать как катализатор и реагент в химических реакциях. Как только это выяснили, стало появляться множество эликсиров, бальзамов и мазей, в которых призрачная руда была ключевым ингредиентом. Эти составы остаются популярны до сих пор, несмотря на то, что принятие внутрь призрачного камня в высокой концентрации неизбежно приводит к смерти.

И вот наука отправляется…

…в бой! Можно было догадаться, да, партнёр? Очень скоро генералы и прочие важные птицы там, на Востоке, обратили внимание на чудесные штуковины, прибывающие из Лабиринта. Президент конфедератов Джефф Дэвис первым сообразил, каков потенциал этих открытий, и поспешил поставить «новую науку» на военные рельсы. Учёные Конфедерации на секретной базе под городом Розуэлл, Нью-Мехико, день и ночь трудились, создавая великое множество адских устройств, которые тут же отправлялись на Восток.

В феврале 1871 года генерал Ли и его Северовирджинская армия атаковали войска Соединённых Штатов возле города Вашингтон, округ Колумбия.

Войска Ли были вооружены образцами секретного оружия, разработанного по программе Дэвиса. Огнемёты, паровые танки и прочие невиданные военные машины сеяли смерть среди войск США. Атака была настолько сокрушительной, что войска Ли сумели — пусть и на время — захватить столицу Соединённых Штатов.

США повышают ставки

Вскоре экспериментальные устройства конфедератов вышли из строя, или в них закончился запас призрачной руды. Но одно теперь было кристально ясно всем. Колёса войны теперь крутила мощь камня призраков.

После землетрясения 1868 года призрачную руду находят по всей стране, но основные её запасы всё ещё сосредоточены в Лабиринте. Основная сложность заключалась в том, что нужно было не только добыть этот драгоценный минерал из земли, но потом ещё доставить его, порой через всю страну, на фабрики, где руду пустят в дело.

Вернувшись в Белый дом, президент Грант предложил эксклюзивный правительственный контракт на перевозку призрачной руды той железнодорожной компании, которая первой построит трансконтинентальную дорогу. Президент Дэвис на следующий же день последовал его примеру. Все мы знаем, что случилось дальше: Гражданская война, ещё более кровавая чем прежде, продолжалась, а параллельно с ней начались Великие железнодорожные войны.

Америка разделённая

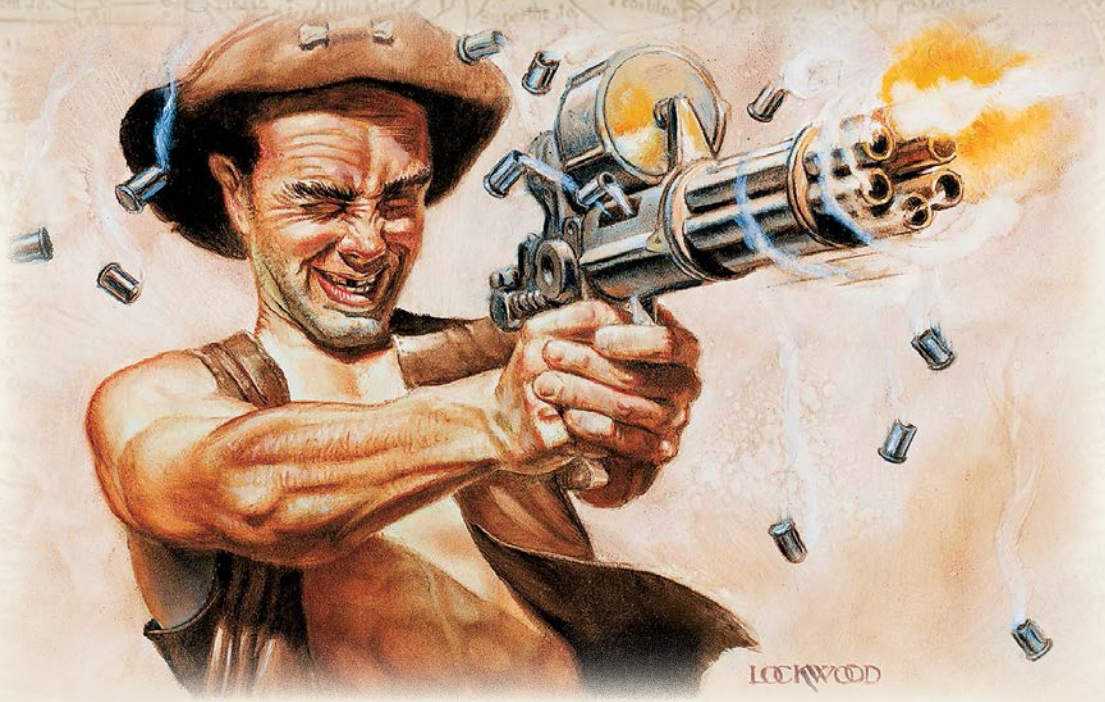
Почти каждый сейчас, даже юнец из-за океана, знает, что Америка разделена надвое. На самом деле это неправда. Та территория, которую когда-то занимали Соединённые Штаты Америки, сейчас состоит из шести отдельных государств. Не случись война, конечно, не возникло бы ни Народа сиу, ни Конфедерации Койота, ни Дезеретской республики, и, тем более, не было бы Содружества Калифорнии.

Пусть президент Конфедерации Джефферсон Дэвис на смертном одре призвал Америку к миру и единству, а сменивший его на посту Эрик Мишель совершил жест доброй воли, приказав войскам Юга прекратить огонь, — что президент Соединённых Штатов Грант, со своей стороны, поддержал, — но джинн уже выпущен из бутылки. Не думаю, что Америка когда-нибудь вновь станет единым государством.

Соединённые Штаты

Президент Улисс С. Грант занял свой пост в Белом доме в 1872 году. Многие думали, что он проиграет выборы 1876 года, поскольку он проявил больше таланта на полях сражений, чем в президентском кресле. Но в 1876 году «Ноябрьское наступление», названное так потому, что и США, и Конфедерация приурочили большие военные кампании к периоду перед выборами, чтобы выиграть голоса для действующих президентов, — и вторжение Британии в Детройт, последововавшее сразу за тем, убедили избирателей, что Улисс «Сдавайтесь без разговоров» Грант — именно тот, кто им нужен.

Администрация Гранта до последнего настаивала, что обладает правами на земли всей страны, и отказывалась признавать существование других американских наций. Но на самом деле Вашингтон не имеет никакого влияния на другие государства, о которых здесь идёт речь, а мирные переговоры вынудили его признать легитимность Конфедерации.



Сейчас президенту остаётся лишь в печали наблюдать из своей столицы, как его драгоценная американская нация разваливается на части. Что ещё хуже, в новом году грядут новые выборы, и Грант опасается, что следующий президент сдаст твёрдую позицию, которую он неизменно удерживал в переговорах о мире. Многие считают, что Грант лишь выжидает удобного момента и перегруппировывает войска Соединённых Штатов, чтобы вновь напасть на государства Юга.

Агентство

Один из самых эффективных инструментов президента Гранта — Агентство, секретная организация, созданная в 1877 году. США когда-то полагались на Детективное агентство Пинкертона в сборе разведывательной информации, но постепенно стало ясно, что частная сыскная контора не может во время войны отвечать всем нуждам правительства.

Сотрудники (и сотрудницы) Агентства сейчас ведут непримиримую борьбу со всеми врагами государства. Их методы — внедрение, нападение, саботаж. Ходят слухи, что у Агентства есть и другие задачи, о которых говорят куда реже, — это расследование и подавление любых слухов о паранормальных, странных, сверхъестественных явлениях. Считается даже, что Агентство якобы не погнушается ничем, вплоть до подкупа, шантажа и угроз, лишь бы эти истории не выплывали на свет.

Конфедерация

Впервые почти за 20 лет эта юная отчаянная нация наконец-то познала мир. Пусть в Гражданской войне случались времена затишья, когда обходилось без больших битв, но в истории Конфедерации не было до нынешнего перемирия ни дня, когда прекратилась бы война.

Грустно было бы думать, что и нынешние мирные дни окажутся недолгими. Не успело эхо последних ружейных залпов отгреметь вдоль линии Мэйсона-Диксона, как «ястребы» Севера и Юга уже возжелали новых жертв. Хуже будет, если Мексика укрепит свой контроль над Лабиринтом, ведь войска Санта-Анны (мексиканского генерала) готовы предпринять попытку вновь захватить Техас.

Смена караула

Мир — не единственное, что оказалось вновь для Конфедерации.

С момента создания этой страны ею правил железной рукой первый избранный президент Джефферсон Дэвис. Незадолго до окончания срока своего правления, в 1867 году, он объявил в Конфедерации военное положение и отменил президентские выборы. Его поддержали Конгресс и армия, которые были согласны, что смена правительства во время войны опасна для страны. Свободных выборов не было почти 10 лет, до 1876 года, хотя поправка к Конституции Конфедерации позволила бы Дэвису вновь выйти на выборы (изначально президент Конфедерации избирался на шестилетний срок и не мог быть переизбран).

Итак, в 1876 году партия вигов выдвинула Роберта Ли в соперники Дэвиса. Голосование в Конфедеративных Штатах обернулось поначалу в пользу Ли, но чрезвычайно подозрительные голоса, поступившие с Западных территорий КША, перетянули чашу весов в пользу Дэвиса.

Несмотря на сложности участия в президентских выборах, Дэвис в том же 1876 году сумел добиться значительного преимущества на дипломатическом фронте. Предположительно по его просьбе Британия в конце концов вмешалась в войну. До тех пор её участие сводилось к прорыву в 1864 году морской блокады Юга, установленной военно-морскими силами США. На этот раз Британия предоставила помощь Конфедерации наземными войсками. Британская армия маршем прошла от Канады до Детройта и захватила его буквально за один день.

Сейчас, несмотря на то, что война закончилась, эти войска не изъявляют никакого намерения возвращаться в Канаду. Не помогло даже то, что сама Конфедерация запросила их отзыва согласно требованиям Соединённых Штатов.

Несмотря на это достижение, многие возражали против того, чтобы Дэвис удерживал Конфедерацию в своей железной хватке. Недовольство привело к насилию — в конце 1878 года Дэвис был убит, и его кабинет министров единогласно избрал секретаря по военным делам Эрика Мишеля исполняющим обязанности президента. Поскольку Роберт Ли погиб во время взрыва железнодорожного вагона за несколько недель до смерти Дэвиса, на внеочередных президентских выборах в начале 1879 года у Мишеля не было достойных соперников. Он был избран президентом, и с тех пор прилагает все усилия для того, чтобы сохранить хрупкий мир с северными соседями Конфедерации.

Техасские рейнджеры

Техасские рейнджеры исполняли роль разведки во время Техасской революции 1835-36 годов и выступали в том же качестве в Мексиканской войне 1846-1848 годов. Когда Техас добился независимости от Мексики, они продолжили защищать штат от возможного мексиканского вторжения и позже стали силами закона в буйном молодом государстве.

В начале Гражданской войны несколько подразделений техасской кавалерии было отправлено на восток. Они сражались во многих важных битвах, включая битву при Геттисберге. И там, как гласят легенды, организация Рейнджеров впервые получила новую работу — охоту на монстров.

Как и их коллеги с Севера — Агентство, Техасские рейнджеры повсюду ищут и устраняют сверхъестественные угрозы, а после борются со слухами, неизбежно возникающими вокруг таких происшествий.

Спорные территории

Спорные территории — включая Канзас, Колорадо и ту часть Оклахомы, которая не входит в Конфедерацию Койота, — остаются больным местом в мирных переговорах между Севером и Югом. Обе страны предъявляют права на эти территории, и нельзя сказать, что у них нет на то оснований. Даже сами эти штаты не до конца уверены, кого им держаться — Соединённых Штатов или Конфедерации.

Как и с недавно закончившейся войной, накал страстей разгорается тем жарче, чем мы дальше движемся на восток. В Колорадо людям по большей части наплевать, по какую сторону линии Мэйсона-Диксона останется штат. Те, кому не наплевать, ограничиваются в выражении своих политических предпочтений «демонстрациями за лояльность» (те, кто за США) и «маршами свободы» (те, кто в душе конфедераты). А в Канзасе, который лежит дальше на восток, и недели не проходит, чтобы какой-нибудь оголтелый повстанец не подстрелил янки-другого (и наоборот, с полной взаимностью).

Когда Север и Юг заключили перемирие, они, следуя условиям соглашения, отозвали свои войска со Спорных территорий, — и так будет до того дня, пока колеблющиеся штаты не решат, с кем они.

Кровавый Канзас

Канзас 25 лет был ареной партизанской войны, и непохоже, чтобы собирался вскоре утихомириться. По акту Канзас-Небраска, открывшему Канзас для заселения в 1854 году, население должно было голосованием решить, присоединиться ему к США или рабовладельческим (на то время) штатам. Ну и понятно, что ничего хорошего из этого не вышло.

Для начала Канзас устроил свою собственную Гражданскую войну — задолго до того, как синие и серые мундиры присоединились к забаве.

«Негодяи с границы» из штата Миссури просочились в пределы штата и попытались

добиться того, чтобы Канзас стал рабовладельческим. Аболиционисты, — они называли себя «Партизанами», — всячески старались им помешать. Те и другие ничуть не стеснялись прибегать к насилию и жестокости, чтобы склонить жителей Канзаса на свою сторону. Канзас в итоге присоединился к США лишь за несколько месяцев до того, как началась Гражданская война.

Крупных военных кампаний там не происходило, зато партизанские стычки были в порядке вещей — да так и остаётся по сей день. Ведь самые упорные повстанцы и стойкие лоялисты живут в канзасских городах бок о бок.

Тот факт, что размещать армейские формирования на территории Канзаса запрещено, лишь подбрасывает дров в огонь. Иногда дело доходит до так называемых Территориальных войн, в которых сцепляются целые города, поддерживающие враждебные нации. Пусть по всей стране пламя Гражданской войны угасло, оставив пепел и тлеющие угли, — но Канзас остаётся бочонком с порохом, у которого всё ещё не затушен фитиль.

Додж-Сити

Как и во всём Канзасе, симпатии горожан в Додж-Сити разрываются между Севером и Югом. Старинная вражда пролегает здесь так же глубоко, как и на востоке. Большинство городов Канзаса поддерживает либо «синих», либо «серых», но не Додж-Сити, в котором поддержка разделилась прямо-таки пополам. Городской устав с самого начала провозгласил, что граждан здесь приветствуют независимо от того, чью сторону они принимают. А чтобы поддерживать мир и порядок, в бюджет заложены расходы на более многочисленную полицию.

Уйма народу согласна на время забыть про политические раздоры, чтобы заработать побольше звонких долларов. Охота на бизонов в Канзасе — дело прибыльное, а Додж-Сити стал её экономическим центром. Из-за коровьей чумы, косящей скот по всей стране, мясо бизона ценится высоко, и удачливый охотник может зарабатывать по 30 долларов за тушу. Скотобойни скупают мясо и шкуры, чтобы отправить их на восток.

Почти вся экономика Додж-Сити, — помимо тех денег, которые приносят пассажиры поездов, ночуя в городских гостиницах или заглядывая в «весёлые дома», — так или иначе увязана с нуждами охотников на бизонов. Салуны, танцзалы и лавки с припасами здесь повсюду, и ты не сможешь шагу ступить, чтобы не наткнуться на жулика-коммивояжёра или мошенника другой масти.

Если сложить воедино доступную выпивку, любовь к оружию и традиционную для Канзаса склонность близко к сердцу воспринимать политические разногласия, понятно, что местному доктору и гробовщику постоянно приходилось иметь дело с типичными последствиями тяжёлого отравления свинцом.

Пару лет назад городской совет решил, что с него хватит пальбы на улицах, и издал закон, по которому всякий, кто приедет в город, должен в первую очередь заглянуть в контору маршала Ларри Деджера и сдать свои пушки на хранение. Ясное дело, городские сорвиголовы не были рады такому повороту. Но неумолимая рука закона — помощник маршала Уайетт Эрп — быстро доказал, что шутить с законом не стоит. Не один охотник, который «случайно забыл» сдать оружие, после приходил в себя в тюремной камере с «эрповиной» на лбу — как стали называть внушительный синяк, который оставляла рукоятка револьвера Эрпа.

Разумеется, всё, что нелегально при свете дня, приносит отличную прибыль торговцам с чёрного рынка. И купить фальшивое разрешение на ношение оружия не составит большого труда, если ты знаешь, где спрашивать.

Поскольку через Додж-Сити проходят сразу две железные дороги — Блэк-Ривер и Юнион-Блу, — а к востоку от города уже начинаются пограничные патрули, эта теневая жизнь делает Додж-Сити лучшим местом остановки для шпионов как Севера, так и Юга.

Так что по ночам в этом быстро выросшем городе жизнь прямо-таки бьёт ключом.

Оклахома

Штат Оклахома, если речь идёт о его белых обитателях, твёрдо поддерживает Конфедерацию. Что касается лояльности, — хотя и говорят в народе «куда Техас, туда и Оклахома», — лишь небольшая часть штата на самом деле может сейчас считаться спорной территорией. Его львиная доля находится под контролем Конфедерации Койота, а та крохотная часть, которая туда не входит, постоянно подвергается жестоким набегам индейцев.

В некоторых районах штата наиболее воинственные индейские племена вытеснили белых поселенцев, которых и так-то осталось немного, на всё уменьшающиеся участки земли, где те живут изолированно, словно в заключении. Обычно им позволяют строить города, покуда те могут сами себя обеспечить, хотя более суровые племена требуют, чтобы эти бедолаги жили по старым обычаям согласно Старым путям. Тем, кто соглашается, как правило, долго не протянуть, потому что они не могут выжить в столь суровых условиях. Да и тем, кто строит поселения, приходится несладко.

Ни тем, ни другим не разрешается путешествовать без сопровождения вооружённого отряда индейцев, а добиться от Конфедерации Койота, чтобы тебе выделили такой отряд, ничуть не легче, чем выдрать себе зуб клещами. К тому же индейские племена ещё и разорвали железнодорожное и телеграфное сообщение через Оклахому, чтобы получить полный контроль над перевозками грузов и перемещениями людей по своей территории.

Соединённые Штаты на словах выражают сочувствие населению Конфедерации, оставшемуся в Оклахоме, но они не соглашаются изменить условия перемирия так, чтобы Конфедерация могла ввести туда войска и защитить поселенцев. Передать Оклахому под управление Конфедерации США отказываются, если только взамен они не получат равноценные, по их мнению, территории — Колорадо или Канзас. Поскольку большая часть

территории Оклахомы принадлежит Конфедерации Койота, Юг отказывается обменивать крохотный кусок её свободной территории на гораздо большие участки Спорных территорий.

Покуда дипломаты спорят, жизнь в Оклахоме становится всё сложнее.

Жизнь в осаде

Понятно, что воинственные племена, о которых говорится выше, и есть причина вражды и ненависти между белыми поселенцами и Конфедерацией Койота. Многие поселенцы считают, что все племена Койота только и мечтают их перебить, а потому вооружаются ради самозащиты. Более мирные индейские сообщества со своей стороны видят, что белые стреляют в любого индейца, которого встретят. В свою очередь, это вызывает больше нападений со стороны Койотов и ведёт ко всё большей жестокости.

Многие из городов, которые считаются захваченными или уничтоженными, на самом

деле были хорошо вооружены и сумели отбить первоначальные атаки. Они окружены частоколом, и попасть внутрь могут только беженцы из других городов, разрушенных людьми Койота. Большинство этих городов мечтает о передышке и пополнении припасов, поскольку у них кончается еда и патроны. Некоторые из них находятся в осаде не менее двух лет. К несчастью для них, нынешнее состояние мирных переговоров между Севером и Югом означает, что военной помощи от Конфедерации они могут дождаться только в виде поминальной службы, которую проведёт армейский капеллан.

Колорадо

И США, и Конфедерация поспешили заявить свои права на Колорадо, и ни одна сторона не хочет уступать в этом споре. Обе страны рассматривают Колорадо как один из своих штатов, не особо интересуясь, что думает его население. Надо сказать, что жителям штата по большей части всё равно, кто победит в споре. Но есть и те, кому небезразлично, — и как раз они вопят громче всех.

В отличие от Канзаса и Оклахомы, главное, чем Колорадо так притягателен для враждующих стран, — не земледелие, а найденные там серебро и золото. Большие ранчо, на которых разводят скот, тоже добавляют штату привлекательности. Во время Гражданской войны Колорадо счастливо избежал крупных сражений, но это ещё не значит, что у него нет своей кровавой истории. В 1876 году разразилась битва при Каулдроне — самый крупный конфликт в Великих железнодорожных войнах. В неё ввязались все шесть соревнующихся транспортных магнатов.

У некоторых были законные интересы в том районе, а остальные просто решили, что раз соперники что-то затевают, нельзя оставаться в стороне. Каулдронский конфликт не представлял собой одну непрерывную битву, как могли бы подумать генералы с востока.

Это была серия небольших кровопролитных стычек, которые следовали одна за другой в течение месяца. Эта кампания резко прекратилась с приближением зимы. В итоге поле боя оставили за собой Юнион-Блу и Денвер-Пасифик, а вся кампания обошлась более чем в 300 жертв убитыми и около 3000 искалеченными. Было уничтожено более чем на полмиллиона долларов имущества, принадлежащего разным железнодорожным компаниям. До сего дня с наступлением весны в Колорадо возобновляется старая вражда, которая замирает лишь осенью, — а каждое лето вновь приносит свары, доходящие до смертоубийств и разрушений.

Королева Запада

Как говорится, «все железные дороги ведут в Денвер». Этот город, прозванный Королевой пустыни, лежит в долине у подножия Передового хребта, что в южной части Скалистых гор. Считается, что Денвер — самый крупный город от Додж-Сити до Города Заблудших Ангелов, и от Техаса до Сиэттла. Отличное место, чтобы провести туда железную дорогу. Именно это и сделала компания Денвер-Пасифик, придерживавшаяся внешне нейтралитета в Железнодорожных войнах, поскольку её владельцы не вступали в борьбу за правительственные контракты на перевозку призрачной руды.

Её дорога сошлась с тремя главными железнодорожными путями Спорных территорий. Это означало, что пассажир мог сесть в поезд на Восточном побережье, доехать до станции на Спорных территориях и пересесть на ветку Денвер-Пасифик, чтобы добраться до Денвера.

У компании есть маршруты и дальше на запад, но сообщение по ним нерегулярное. Тем не менее, если только ты не хочешь глотать пыть по дороге в Тумстоун и оттуда топать по Призрачному пути до самого Великого Лабиринта, то лучшая альтернатива — ехать через Денвер.Учти, что дорога зимой закрыта. Она пересекает Скалистые горы, где снег лежит даже в середине лета, что уж говорить о зимних месяцах. Если ты собираешься пересечь горы в декабре, попроси Святого Ника

о рождественском чуде, или к Новому году ты там замёрзнешь напрочь.

Самый известный житель Денвера — мэр города Калеб Хорнсби. Он был избран жителями города и отказался подчиняться временному правительству, будь оно назначено Севером или Югом. Хорнсби (или Старина Калеб, как зовут его местные) пользуется единодушной поддержкой населения Денвера. Мало кто нарушает принятые им законы — даже тот закон, что запрещает носить оружие в пределах города.

Племена сиу

Есть мнение, что больше всего от Гражданской войны выиграли индейцы сиу. Поскольку США были вынуждены держать войска на юге, у них не осталось людей, чтобы патрулировать территорию Дакоты и сдерживать её краснокожее население. Когда война закончилась, правительство и военное руководство США осознало, что воевать с сиу из-за Дакоты, какую бы богатую добычу призрачной руды это ни обещало, будет самоубийством.

Сидящий Бык и Кастер

Нынешний вождь сиу (на их собственном языке — hunkpapa wicasa) — Сидящий Бык, хитроумный старый индеец, куда более воинственный, чем остальные викаса (совет, состоящий из старших вождей, шаманов и самых уважаемых воинов). Сидящий Бык прославился тем, что победил генерала Джорджа Армстронга Кастера в битве у реки Литл-Бигхорн. Кастер остался в живых после сражения, которое обернулось для него разгромом, а впоследствии он был отдан под трибунал и разжалован из офицеров. Соединённые Штаты с тех

самых пор вынуждены проявлять больше уважения к Народу сиу.

Однако Кастер не смирился со своим позорным поражением и потерей воинского звания. Он сколотил «армию» из головорезов, грабителей и смутьянов и угрожает вторгнуться в земли племени Дакота. Кастер действует без какой-либо поддержки со стороны Вашингтона, но сиу не верят, что он воюет сам по себе. Поскольку он всё ещё носит мундир и знаки различия офицера США, для индейцев он представляет армию США.

Дэдвуд

Когда в священных для сиу Чёрных холмах было найдено месторождение призрачной руды, тысячи белых старателей ринулись через границу, на индейские территории, в поисках богатства. Сиу взялись за оружие, чтобы отстоять свою землю, и начались смертоубийственные стычки. Это принесло ещё больше проблем, так что, в конце концов, викаса разрешили белым добывать руду в Чёрных холмах при условии, что те будут держаться отведённых им участков, платить налог в пользу Народа сиу и не селиться за пределами города Дэдвуд.

Те, кто пренебрегают соглашением и выходят за отведённые границы, считаются нарушителями и отвечают за это по законам сиу. Если нарушение было небольшим, — скажем, пара старателей забрели на сотню-другую ярдов за границу своей «резервации», — сиу обычно связывают их по рукам и ногам и бросают на краю города.

Если вторжение было более серьёзным или нарушителя уже несколько раз ловили, наказанием может стать жестокая медленная смерть, а изувеченные тела оставят там, где их наверняка найдут другие старатели.

Жаждущий мести эксгенерал Кастер и ослеплённые жадностью рудокопы Дэдвуда то и дело нарушают договор. Рано или поздно это должно привести к войне, которую сиу объявят любому белому, пересекающему границу Земель Дакота.

Пути предков

Хотя белое население штата сильно уступает индейцам по численности, у него есть важное преимущество, — или эти люди так думают, что оно у них есть.

Викаса объявили своему народу, что около пятнадцати лет назад их земли постигло несчастье: злые духи вернулись в мир, чтобы наказать индейцев за то, что те переняли «зло, принесённое белыми», — огненную воду и ружья. Такая вера в конце концов привела к запрету для сиу использовать любые технические устройства. Викаса велели им вернуться на «Путь предков» или к «Старым путям» — так возникло одноимённое движение, выступающее за традиционный образ жизни.

Многие молодые индейские воины считают, что Старые пути — это глупость, а выступать с томагавками и стрелами против пушек и ружей Гатлинга — самоубийство.

Викаса запрещают такие речи, но поговаривают, что среди индейцев есть тайное повстанческое движение, называющее себя «Содружеством Ворона». Вороны, если верить слухам, используют орудия бледнолицых против них самих, но делают это втайне, вопреки запретам старейшин. Викаса считают, что такие действия позорят сиу в глазах духов-покровителей и приговаривают к смерти любого воина, у которого обнаружится татуировка, означающая принадлежность к Воронам.

Конфедерация Койота

Дальше к югу, на так называемой «индейской территории», союз племён чероки, команчей, кри, семинолов, кайова, чикасо и чокто, увидев успехи Народа сиу и желая для себя такой же независимости, решили последовать их примеру. Этот союз племён основал новую нацию, называющую себя Конфедерацией Койота. Во главе этой Конфедерации стоит загадочный человек, называющий себя Койотом. О нём ничего помимо этого прозвища неизвестно.

Койот скрывает своё лицо и настоящее имя даже от своего собственного народа, так что вполне возможно, что Койот — один из вождей, входящих в конфедерацию племён. Вождь команчей Куана Паркер и Сатанта по прозвищу Белый Медведь, вождь племени кайова, — наиболее вероятные кандидаты, хотя не исключено, что под накидкой с капюшоном прячется кто-то из шаманов их племён. Может быть и так, что Койот — не один индеец, а несколько, потому что бывали случаи, когда Койота видели в одном месте, а через час — уже в другом, за сотни миль оттуда. Так или иначе, Койот кажется мудрее, чем вожди сиу, но он не то чтобы участвует во всех делах Конфедерации — наоборот, по большей части он предоставляет племенам действовать каждому на своё усмотрение.

Из-за отсутствия единого сильного лидера случается, что воины, как в старые времена, устраивают набеги на вражеские поселения, как правило, на те, где живут бледнолицые. Такое их обыкновение приводит к тому, что индейцы и поселенцы Спорных территорий друг друга недолюбливают.

Братья по оружию

Койоты редко вторгаются в границы Конфедерации или нападают на города в Спорных территориях, поддерживающие южан. Ни для кого не секрет, что союз племён Койота и Конфедерация Штатов Америки заключили некое неофициальное соглашение и поддерживают его, хотя с избранием Мишеля президентом после смерти Дэвиса участились нападения индейцев на южан. Оклахома, однако, никогда не находилась под защитой этого соглашения, и та часть штата, которая не входит в Индейские территории, регулярно страдала от набегов даже во время Гражданской войны. Сейчас, поскольку Конфедерация полностью вывела свои войска из Оклахомы, можно ожидать, что Союз Койота попытается расширить свои границы, захватив Оклахому целиком.

Дезеретская республика

Мормоны считают себя христианами, но их вера непохожа на другие версии христианства. На Восточном побережье это послужило причиной религиозных конфликтов с соседями. В конце концов мормоны, называющие себя Святыми последних дней, собрали вещички и отправились на запад. Они поселились в безлюдной местности, называемой Ютой, и их руководитель и пророк по имени Бригам Янг заложил там в 1847 году свою столицу — Солт-Лейк-Сити или Город Солёного Озера.

Президент Бригам Янг

Янг был весьма разумным человеком и вскоре добился признания Юты независимой территорией.

Мормоны процветали, живя сами по себе, вдали от всех, по собственным законам, и так было, пока не началась Золотая лихорадка сорок девятого года.

«Святые» здорово наварились, когда Солт-Лейк-Сити стал перевалочным пунктом для толп шахтёров, ринувшихся дальше на запад. Вот только вновь прибывшие не собирались соблюдать мормонские законы. И «святым» заново пришлось отстаивать свой жизненный уклад, в который, среди прочего, входило многожёнство, запрещённое на остальной территории страны.

Мормоны худо-бедно терпели такое положение дел до 1866 года. Гражданской войне не было видно ни конца ни края, в разногласиях с чужаками мормонское население проигрывало, армия США выступала на стороне пришлых, и в конце концов Бригам Янг объявил, что мормоны будут сами управлять своей землёй до тех пор, пока правительство не станет как положено обходиться с нуждами и заботами «святых».

Новое независимое государство было названо Дезерет, и в него входит вся территория, которую непосвящённые называют Ютой.

Город Мрака

Солт-Лейк-Сити часто называют Городом Мрака. Это не насмешка над образом жизни мормонов, а дань невероятным фабрикам этого города. Фабрики Солт-Лейк-Сити создают из пара и стали машины, которые работают на призрачной руде. Смог от сгоревшего топлива вечно висит над городом, как чёрное облако, заполонив собой целые районы и создавая гнетущую атмосферу.

Худшим районом является Свалка — лабиринт узких улиц и нависающих над ними переплетённых труб и стальных конструкций, громоздящихся вокруг бесчисленных фабрик Дариуса Хельстромма. Путаница из металла над головами называется Стальным небом, и даже в ясные дни она закрывает свет солнца. Свалка, зажатая между «настоящим» Солт-Лейк-Сити и горным хребтом Уосатч, — это не тот район, где обитают настоящие мормоны. Это место для пришлых, а ещё оно принадлежит жестоким бандам, беглецам всех мастей да силам тьмы, которые правят там душами.

Город заблудших ангелов

Последняя остановка в нашем путешествии — там, с чего начался рассказ, возле Великого Лабиринта. После ужасного землетрясения 1868 года одна группа выживших добралась до твёрдой земли благодаря помощи преподобного Иезекии Гримма. Он снабдил толпу беженцев пищей и водой в их трудном пути, и он называл их «заблудшими ангелами».

Там, где эти люди нашли спасение, они основали город, и Гримм назвал его в честь своей паствы — так появился Город заблудших ангелов, Лост-Энджелс-Сити.

Преподобный Гримм

Преподобный Гримм с тех пор сделался более суров. По его настоянию город был построен по чёткому плану: улицы расходились концентрическими кругами, а в центре был

возведён Собор Заблудших Ангелов. Преподобный утверждал, что на него снизошло божественное прозрение, повелевшее ему создать «Небесный город».

В скором времени вся торговля призрачной рудой между поселениями, быстро разросшимися в Лабиринте, и остальным миром шла через Лост-Энджелс. И это прекрасно понимали и сам Гримм, и железнодорожные магнаты.

Город наводнили самые отчаянные типы, плюющие на закон, но несмотря на это, преподобный Гримм остался в нём правителем и удержал события под контролем. Причина тому простая. Обитатели Лабиринта вечно страдают от нехватки еды. В сторону материка от города сплошь простирается пустыня, где ничего не растёт.

Там пытались разводить скот, но его неизбежно косила какая-нибудь хворь. Если бы не преподобный Гримм, призрак голода быстро стал бы реальностью.

Но каждое воскресенье все, кто приходят в храм послушать еженедельную проповедь и приобщиться к пище духовной, могут после присоединиться к пастве и для мирского угощения. Каждый может брать фруктов, овощей

и мяса сколько пожелает и бесплатно. Добыть фрукты или овощи в городе чертовски сложно, а мясо так и вовсе почти невозможно, а у Гримма на его пиршествах еда, кажется, никогда не иссякает.

В любом городе человек, который безвозмездно кормит всех страждущих, заслужил бы нешуточное уважение. Но в Лабиринте и его окрестностях, где ломоть хлеба стоит столько, сколько обычный человек зарабатывает за неделю, Гримма считают вторым по могуществу после Господа.

Эдикт 77 года

Преподобный Гримм утверждает, что трансконтинентальная железная дорога принесёт его городу только преступность и скверну. Или, возможно, он боится, что железная дорога сделает проще доставку еды и тем самым разрушит его власть. Сам преподобный провозглашает анафемы орудиям греха и искушения в каждой воскресной проповеди, так что верующие Лост-Энджелс полностью его поддерживают.

Многие годы он выступал против железных дорог, но настал день, когда угроза нашествия «стальных коней» стала совсем реальной. В 1877 году Гримм, который де-факто уже правил городом, официально взял в нём власть и объявил Город заблудших ангелов суверенным государством. Должно быть, его вдохновил пример Ватикана.

В своём широко известном эдикте 77 года он провозгласил, что только истинно верующие, принадлежащие к Церкви Заблудших Ангелов, могут постоянно жить в городе (хотя тысячи жаждущих присоединиться обитают в палаточном городке за его пределами). Те, кто не признают верховную власть церкви, не только изгоняются прочь, но и объявляются врагами государства.

Таким образом, все горожане подчиняются правящей церкви, как минимум, на словах. Даже приезжие, которых с неохотой туда всё ещё пускают, должны соблюдать местные правила — им запрещены молитвы и религиозные обряды их собственной веры, они не должны критиковать Церковь или правителя города.

Законы Гримма опираются на его собственные силы правопорядка — ангелов-хранителей. Эти истинно верующие всегда готовы нести слово преподобного сомневающимся, а для смутьянов у них наготове шестизарядный револьвер.

Крестовый поход Гримма

За пределами Лост-Энджелс никого не радует, что один-единственный человек распоряжается столь изрядной частью мирового запаса призрачной руды.

Правительства Соединённых Штатов, Конфедерации, Дезеретской республики и прочих государств сразу же осудили действия Гримма и называют его не иначе как тираном.

Число тех, кто жаждет положить конец правлению преподобного, растёт год от года.

Хоть Гримм и фанатик, он сам понимает, что с целым миром ему не тягаться. Именно поэтому он рассылает группы миссионеров, которые странствуют по всему западу, убеждают людей, что Церковь Заблудших Ангелов действует во благо человечества, и вербуют последователей.

Этот город — словно кость в горле для железнодорожных компаний, поскольку является серьёзной помехой для строительства транснациональной железной дороги. Кто бы ни победил в Железнодорожных войнах, Лост-Энджелс окажется препятствием на его пути. Поэтому город постоянно беспокоят нанятые железнодорожниками банды. Впрочем, Заблудшие Ангелы не стесняются дать сдачи. Слово Божье и дробовик помогают куда лучше, чем одно лишь слово Божье.

Но пока это лишь небольшие стычки, не приводящие к переменам. Вот если кто-то из магнатов наконец решится в открытую напасть на Лост-Энджелс-Сити, тогда случится конфликт куда более жестокий и смертоносный, чем Железнодорожные войны.

Содружество Калифорнии

Город Заблудших Ангелов — столица Содружества Калифорнии, основанного после всеобщего голосования, когда жители Калифорнии решили не присоединяться ни к США, ни к конфедератам. Никакого правительства у этой территории нет, и здесь царит анархия. Большие города — Лост-Энджелс и Шэн Фэн — занимаются каждый своими делами, а мелкие поселения, разбросанные на плоских участках Лабиринта, полагаются на два крупных города, когда им что-то нужно.

Содружество Калифорнии, скорее всего, так и останется независимым сборищем одиночек, покуда более сильный сосед, будь то Гримм, северные или южные Штаты, мексиканский генерал Санта-Анна, кто-то из железнодорожных магнатов или какая-нибудь абсолютно новая сила, не сумеет навязать свою волю разношёрстным поселениям Великого Лабиринта.

Единицы измерения

1 миля = 1,6 километра;
1 фарлонг = 201,2 метра;
1 ярд = 0,9 метра;
1 фут = 0,3 метра;
1 дюйм = 2,5 сантиметра;
1 стоун = 6,4 килограмм;
1 фунт = 0,5 килограмма;
1 унция = 28,4 грамма/30 миллилитров;
1 галлон = 3,7 литра;
1 кварта = 0,9 литра;

На запад, парень!

Ну вот мы и разобрались с тем, что происходит в этой части мира. Настало время для практических советов. Граница неосвоенных территорий — место странное и опасное, и сопляков она не жалеет. Прежде чем отправиться в неизведанные земли, нужно знать, на чём и как путешествовать по прериям запада и чем заплатить за то, что тебе понадобится.

Считаешь, что честно платят за всё только сосунки? Тогда лучше знать заранее, как скрыться от карающей руки закона. Не умеешь и этого? Что же, хотя бы выучи, как отбить телеграмму мамочке.

Как туда добраться

Если ты решил отправиться далеко на запад, сначала нужно выбрать, на чём ехать.

«Цивилизованный мир» заканчивается на западном берегу Миссисипи. Дальше лежат Спорные территории, земля Народа сиу и Конфедерация Койота. Или Техас — помоги тебе Господь, если ты туда собрался. Гляди по сторонам и не забывай поближе держать заряженный кольт на случай, если угодишь в те края аккурат, когда местные начнут очередную свару.

Уже страшно? Ну, значит, ты не так уж глуп. Если всё-таки решил ехать — выбирай, отправишься ли ты на лошади или на поезде. Идти пешком даже и не думай, это слишком долго.

В седле и на дилижансе

Итак, ты решил путешествовать по землям Запада в седле в компании товарищей или на одном из этих новомодных дилижансов «Конкорд».

Ехать верхом стоит лишь на короткие расстояния. Такая поездка тяжела, и в ней нет никаких удобств, а на пути будут попадаться индейцы, банды головорезов и огромные хищные твари, о которых ты раньше и не слышал.

Дилижанс куда лучше подходит для долгой дороги. Кучер будет держаться хорошо известных путей (на которых кстати так удобно устраивать засаду), лошадей меняют через каждые 15 миль, чтобы поддерживать скорость. На самых надёжных дилижансовых маршрутах можно покрыть по сто миль в день, на менее известных — в среднем около 70.

Ехать в дилижансе куда удобнее, чем на конской спине. Карета подвешена на кожаных рессорах, отчего она меньше трясётся на неровностях дороги. И всё равно после нескольких дней такой поездки ты ещё неделю будешь стараться сидеть только на мягких подушках. В дилижанс модели «Конкорд», что делают в городе Конкорд в Нью-Гепмшире, помещается девять пассажиров, а на крыше едет столько, сколько влезет. Карету обычно тянут шесть лошадей, хотя на коротких перегонах бывает, что и четыре.

Конечно, ковбой, который обожает свою лошадь, вряд ли решит ехать на дилижансе, а любимую Звёздочку оставит дома. Но стоит помнить, что расстояния на Западе большие, и даже опытный всадник может после дня в седле заполучить мозоли, потёртости и боль в мышцах, если не будет внимателен к себе.

Как правило, верхом можно проехать за день около 40 миль.

Мозоли от седла

Насчёт мозолей и потёртостей я не шучу. Окажи услугу своим ягодицам, купи билет на дилижанс.

Если ты твёрдо решил ехать верхом, понадобится раз в неделю делать проверку навыка ***верховой езды*** со штрафом *–2*, чтобы учесть все синяки, потёртости, потянутые мышцы и прочие мелкие неприятности.

При провале ты получаешь дополнительный уровень ***усталости***. Потребуется 1d4 дней отдыха — желательно, в гостинице с горячей ванной, где можно размять усталые мышцы, — чтобы полностью восстановиться. При этом вся ***усталость*** снимается полностью.

По железной дороге

Ехать на восток по железной дороге намного безопаснее, чем в седле или дилижансом, но и это может оказаться рискованно.

На поезда нападают банды грабителей. Большинство из них — мелочь, с которой легко справится охрана поезда. Есть и те, что посерьёзнее. Скажем, Ведьмы Уичито, опытная банда женщин-стрелков, работающих на компанию Блэк-Ривер, славятся тем, что они закладывают динамит под эстакадой и отправляют битком набитые пассажирские вагоны прямиком на тот свет, чтобы только прищемить хвост компаниям-конкурентам.

Все крупные компании нанимают вооружённую охрану. Поезд, который перевозит деньги или золото, обычно сопровождают солдаты или высококлассные наёмники. В обычном пассажирском поезде за порядком приглядывают сотрудники службы безопасности, которые едут под видом обычных пассажиров.

Но не стоит думать, что бандиты — самая большая опасность на железных дорогах Запада. Ни в коем случае, приятель! Куда более крупная угроза — сами железнодорожные компании. Какую бы из них ты ни выбрал, чтобы вверить ей свою жизнь и багаж, знай, что ты только что сунулся в самое пекло Великих железнодорожных войн. Да-да, в тот самый момент, когда вошёл в вагон. Для денежных мешков из мира логистики сейчас ставки высоки как никогда, и эти люди не шутки шутят!

Если не хочешь ввязываться в железнодорожные войны, можешь попытаться ехать с пересадками по маршрутам более мелких компаний. Но даже эти небольшие конторы не застрахованы от нападения конкурентов. Мало того, такая поездка «на перекладных» обойдётся тебе заметно дороже, чем билет без пересадок, да и мелкие линии проложены далеко не везде. Например, через земли Народа сиу проходят только дороги крупных компаний.

Если на тебя никто не нападёт, на поезде ты можешь проехать около 250 миль в день. Помни только, что рельсы проложены далеко не везде, и чтобы добраться до отдалённых городов и посёлков, тебе придётся выйти на одной из станций, а остаток пути проделать по старинке: на лошади или в повозке.

Деньги

Лишь полный болван или безумец может отправиться на Дикий Запад, не взяв с собой необходимого снаряжения. В большинстве случаев в «необходимое снаряжение» входит и что-то огнестрельное.

Если ты собрался покупать всё необходимое для путешествия, тебе нужно чем-то расплатиться. Большинство торговцев на Западе недолюбливает бумажные деньги: покупатель может быть хоть северянином, хоть южанином — вести две системы расчётов попросту неудобно. Если лавка принимает бумажные деньги, с тебя, скорее всего, возьмут 10-20% «за обмен».

Со звонкой монетой дела обстоят куда проще. И США, и Конфедерация чеканят свои деньги из драгоценных металлов (разного достоинства, см. подробнее во врезке), и металлические монеты имеют свободное хождение по обе стороны границы. Даже если какой-то патриот откажется брать у тебя банкноты «другой» Америки, он же охотно примет к оплате металлические доллары и центы, где бы они ни были отчеканены.

Деньги

Монета	Стоимость
Золотой орёл	10 долларов
Полорла	5 долларов
Квотер	2.5 доллара
Серебряный доллар	1 доллар
Полдоллара	50 центов
Дайм	10 центов
Пятицентовик	5 центов
Медяк	1 цент

Прочая валюта

В экономике Дикого Запада вращается ещё несколько видов денег.

Большинство индейских племён предпочитает обмен товарами, но некоторые соглашаются принимать в уплату монеты или бумажные деньги примерно за четверть номинала. Племена Конфедерации Койота возьмут у тебя денежные обязательства Конфедерации за половину их стоимости.

Дезеретская республика печатает собственные деньги, называемые «банковскими записями» или «банкнотами». Поначалу с этими странными «мормонскими деньгами» были сложности — такого рода, при которых человек может потерять последнюю рубашку (а то и штаны с башмаками). Впрочем, после отделения Дезерета эти досадные происшествия сошли на нет.

Хоть Библия и говорит, что любовь к деньгам — корень всякого зла, но после выпуска Эдикта 77 года преподобный Гримм также распорядился выпустить местные деньги и объявил, что только они действительны при сделках, совершаемых в Лост-Энджелс-Сити. Поскольку Гримм хорошо разбирается в проповедях и плохо — в печатном деле, бумажные деньги у него вышли прескверного качества. Краска легко размокает и линяет от влажности: возьми «церковные» деньги мокрыми руками, и на пальцах останутся красные пятна подозрительного вида. Отсюда взялось распространённое название валюты Гримма — «кровавые деньги», и их редко принимают к оплате где-то за пределами города.

Руда в уплату

Хоть торговцы в Лабиринте рассчитываются бумажными деньгами или звонкой монетой, как принято почти повсюду (не считая Лост-Энджелс-Сити), призрачная руда тоже стала популярным средством обмена, и много где можно заплатить за товары и услуги, бросив на весы в лавке немного руды.

Кое-где можно так же просто вести расчёты в золоте, серебре и других драгоценных металлах. Как правило, такое происходит в местах, где добывают эти металлы, и куда часто приходят старатели со своей добычей. В городках на самой границе у тебя примут самородки на вес по их стоимости, а в городах, что покрупнее, найдётся лавка менялы, где за умеренную сумму обменяют металл на монеты.

Средства связи

Когда-то единственным способом отправить письмо в другой город был почтовый дилижанс, а если тебе нужна срочная доставка — то верховой курьер. Посылки и конверты странствовали не быстрее, чем способна скакать лошадь.

Но всё меняется: появились новые виды транспорта, и теперь добраться до отдалённых городов становится всё проще. Да и недавние научные изобретения принесли нам отличные способы пересылать сообщения с большей скоростью, чем когда-либо прежде.

Несколько лет назад один тип по фамилии Белл изобрёл электрическую переговорную машину, чтобы передавать человеческий голос на дальние расстояния. Правда, как и с большинством новомодных штучек, что придумывают учёные, эти чудесные устройства и на Восточном побережье только входят в оборот, а здесь, в западных землях, о них почти никто не слышал.

Если забыть про научные штуковины, останется три главных способа связи на больших расстояниях: телеграф, государственная почта и курьерская служба «Пони-экспресс». Давайте посмотрим, что они из себя представляют и как работают.

Телеграф

Телеграф ты найдёшь даже в самом маленьком посёлке. С помощью этого устройства людям стала доступна быстрая связь на расстоянии многих миль. В наше время корреспондент в Денвере может написать статью, и её в тот же день опубликуют на Восточном побережье.

Надо сказать, услуги телеграфа недёшевы: телеграмма обойдётся тебе в 5 центов за слово.

Есть у телеграфа и другие недостатки.

Знай, телеграфным станциям, что в северных штатах, что в южных, запрещено законом пересылать сообщения через границу. Лишь несколько станций, находящихся под неусыпным контролем военных, могут это сделать, и все они — в восточных землях.

На Западе, чтобы отправить телеграмму за границу, тебе понадобится найти на Спорных территориях того, кто тебе поможет. Будь готов, что этот «чёрный рынок» телеграфа запросит с тебя втрое больше обычной цены, и это самый минимум.

И не жалуйся, если твою телеграмму, где бы её ни отправляли, отстучат с ошибками, потеряют из неё куски или перепутают слова так, что вовсе нельзя будет разобрать, что ты имел в виду. Никто не знает наверняка, отчего так происходит. Может быть, ошибки заложены в самой природе телеграфной связи, и безупречной работы добиться невозможно. А может, правы те, кто считает — всё дело в искрящих контактах, разгильдяйстве телеграфистов и в том, что буря где-то повалила столб с проводами.

Государственная почтовая служба

И у Соединённых Штатов, и у Конфедерации есть свои почтовые ведомства, хотя ни то, ни другое не доставляет почту через линию Мэйсона-Диксона.

Впрочем, оба этих государства ведут дела на Спорных территориях, так что в итоге твоё письмо доставят по всему Западу, куда пожелаешь. Лишь придётся заплатить вдвое больше за пересылку через границу, и не пиши ничего, что хочешь сохранить в секрете. Даже после заключения перемирия военная цензура обеих стран может вскрыть и прочитать любое письмо, прежде чем передать его в руки почтовой службы недавнего противника.

Преступление и наказание

Здесь приведён список распространённых преступлений и предписанных законом Запада наказаний. Впрочем, не стоит забывать о правосудии толпы — суд Линча порой всё ещё случается…

Преступление	Наказание
Конокрадство	Повешение
Угон скота	Повешение
Убийство	Повешение
Изнасилование	Повешение
Попытка убийства	20+ лет*
Ограбление банка	20+ лет
Ограбление поезда	20+ лет
Кража у вдовы	20+ лет
Кража у представителя власти	5+ лет
Воровство в крупных размерах **	5+ лет
Воровство менее 300 долларов	от 1 недели до 1 года
Появление пьяным в общественном месте	День тюрьмы и штраф $10
Нарушение порядка	Штраф $10
Нарушение запрета на ношение оружия	Конфискация и штраф $10

* Тюрьмы или каторги, что суть одно и то же на нашем Беззаконном Западе.

** Похищение ценностей стоимостью 300 долларов и более, за исключением лошадей и скота.

Если ты готов платить за доставку — что же, ни дождь, ни снег, ни жара, ни мрак ночной не помешают почтальонам исполнить свой долг. Главная опасность — головорезы с большой дороги, которые не гнушаются стрелять в почтальона. Такие ограбления всё чаще мелькают в новостях: где-то разбойники остановили дилижанс, где-то подстрелили курьера. И, разумеется, вскрыв мешок с почтой и забрав оттуда деньги и ценные вложения, грабители не озаботятся дальнейшей пересылкой. Они попросту выкинут в канаву всё остальное, включая, к несчастью, и твоё письмо к тётушке Минни в Денвер.

Стоимость пересылки зависит от веса отправления. Обычное одностраничное письмо обойдётся тебе в 2-3 цента.

Пони-экспресс

Курьерская служба «Пони-экспресс» куда более надёжна, чем государственная почта. Её работники — одиночки, часто сироты, и это сплошь сорвиголовы, которым отлично платят за то, чтобы они могли отбиться или ускользнуть от любой опасности, включая нападение бандитов.

Обойдётся отправка с курьером намного дороже, чем услуги обычной почты, но в случае важных посылок, как правило, дело того стоит.

Цена за доставку «Пони-экспрессом» — 1 доллар за каждую унцию (если вес меньше половины унции, берётся минимальная цена в 1 доллар).

Синие мундиры, серые мундиры

Давай-ка посмотрим, как устроены армии, с которыми ты можешь встретиться в своём путешествии на запад.

Большинство военных частей к западу от Миссисипи — это кавалерийские соединения, хотя на Спорных территориях в важнейших точках расквартировано и несколько пехотных полков.

Армии как Севера, так и Юга используют одну и ту же систему званий и структуру (см. таблицу «Звание даёт привилегии», стр. 49). Помимо синего или серого цвета формы армии Соединённых Штатов и Конфедерации практически ничем не отличаются.

Низшее армейское звание — «рядовой» — обычный солдат, который месит грязь на полях сражений. Девяносто пять рядовых (плюс сержанты, капралы и офицеры) составляют роту, хотя довольно редко бывает, что состав роты укомплектован полностью. Командует ротой, как правило, капитан.

Десять рот, обозначаемых буквами от A до J, составляют полк. Полком обычно командует офицер в звании полковника. В обеих армиях полки называются по номеру и штату их формирования: например, 18-й вирджинский пехотный.

Три или четыре полка составляют бригаду, которой командует бригадный генерал. В армии Соединённых Штатов бригады обозначаются по их номеру в дивизии (первая, вторая, третья и т. д.), в армии Конфедерации — по фамилии командира (например, бригада Гарнетта).

Три или четыре бригады образуют дивизию, и она находится под командованием генерал-майора. В армии Соединённых Штатов дивизия обозначается по её номеру в корпусе (первая, вторая, и т. д.), в армии Конфедерации — также по фамилии командира (например, дивизия Пикетта).

Всё верно, три или четыре дивизии — это корпус, и им командует генерал-лейтенант. Точно так же, как с бригадой, корпус в США будет называться по его номеру внутри армии, а у конфедератов — по фамилии командира.

И в конце концов, если у нас набралось три или четыре корпуса, получилось — что? Правильно, армия, которой обычно командует генерал. Это самое крупное подразделение сухопутных вооружённых сил.

Что касается названий, армии Соединённых Штатов называются в честь больших рек в той области, где они расположены. Например, Потомакская армия по имени реки Потомак. Конфедераты называют свои армии — нет, не по фамилии командующего, а всего лишь в честь штата, в котором находится их штаб, — к примеру, армия Северной Вирджинии.

Закон и порядок

Если армии для защиты от кровожадных и жестоких бандитов Дикого Запада тебе недостаточно, существуют ещё и силы закона.

Есть три градации стражей порядка: городские маршалы, шерифы округа и, на самом высоком уровне, федеральные маршалы США и техасские рейнджеры. На городском и окружном уровне всё устроено на Севере и на Юге примерно одинаково, а различия между маршалами США и рейнджерами Конфедерации мы рассмотрим ниже.

Городские маршалы

Городской маршал — это нижний уровень сил правопорядка, который есть как в большинстве крупных городов, так и в мелких городках, если у тех есть претензии на большую значительность (или множество проблем). Обычно маршалов избирает местное население, хотя во многих городах допускается, чтобы их назначал мэр или городской совет. Юрисдикция городских маршалов и их помощников ограничена пределами города, хотя большинство окружных судов признаёт их право преследовать преступников на небольших расстояниях за городской чертой.

Попадаются так называемые «судьи-вешатели», которые вовсе не задаются вопросом, по закону ли действовала полиция, лишь бы вынести вердикт «виновен», а то и набросить петлю на чью-то шею. Но большинство судей не так свободно обращается с законом даже на Диком Западе.

Однако загвоздка в том, что множество преступников и правонарушителей прекрасно знает, до каких пределов простирается власть

городского маршала. Совершив преступление, они прячутся в горах, где маршал не может их преследовать законным порядком. Так что городские маршалы склонны не обращать внимания на то, где заканчивается их власть, во время погони по горячим следам, а судьи обычно их в этом поддерживают.

Окружные шерифы

На ступень выше находятся шериф округа и назначенные им помощники шерифа. Эти люди представляют закон в границах округа.

Защитники правопорядка на Западе — это люди твёрдые духом и независимые, и то, что они не склонны никому уступать, часто приводит к трениям, когда шериф является в город не слишком достойного маршала (или наоборот).

Чаще случается, что все козыри на руках у шерифа. Но это совсем не значит, что городской маршал не может раз-другой «сорвать банк».

Шерифа, как правило, выбирают всеобщим голосованием. Часто эту должность занимает известный стрелок, неважно, достойный он человек или мразь. Репутация меткого и быстрого стрелка помогает победить на выборах, и зачастую отъявленные мерзавцы идут в шерифы, чтобы совершённые ими убийства считались «законными».

Те, кто называет себя «псами закона», тоже должны показать, что могут постоять за себя в перестрелке.

Самые скверные из шерифов могут быть смещены властями штата, если их не покрывает более высокопоставленный мерзавец, будь то за верную службу или за взятку.

Федеральные маршалы и техасские рейнджеры

В Соединённых Штатах и на принадлежащих США территориях у федеральных маршалов есть полномочия, стоящие выше закона. Они могут выбирать себе помощников, назначать местное ополчение, пересекать границы штатов и территорий и даже командовать окружными шерифами и городскими маршалами, если понадобится.

Как правило, федеральные маршалы размещаются в самых крупных городах штата или округа, хотя некоторые работают в местных отделениях федеральной службы, расположенных там, где важно их постоянное присутствие. Когда маршалы покидают свою штаб-квартиру, это значит, что их вызывают в более мелкий город, или они преследуют какого-нибудь отчаянного головореза.

В распоряжении федеральных маршалов находится множество ресурсов, но, как правило, они предпочитают работать в одиночку. Так происходит потому, что маршалу бывает крайне необходимо действовать скрытно, появляясь в городе внезапно, чтобы не спугнуть свою «дичь». Неопытные подручные, которые не умеют двигаться тихо и держать рот на замке, приносят больше вреда, чем пользы. Такая помощь способна лишь уложить тебя в могилу до срока.

Конфедерация для поддержания порядка в западной части страны полагается на армию и на рейнджеров. Войска, размещённые в повстанческих землях, всегда превосходят местных маршалов и окружных шерифов по полномочиям.

Элита сил правопорядка Юга — это техасские рейнджеры. Эти суровые ребята — ветераны войны, которые сражались с самого начала, но позже были отозваны с военной службы, чтобы стать офицерами конной полиции Конфедерации. Они и по сей день выполняют эту работу, хотя поговаривают, что у них есть и другие, тайные обязанности.

Четвёртый уровень

Теории заговора, связанные с Агентством и техасскими рейнджерами, постоянно зарождаются и укрепляются в умах людей. В этих досужих россказнях говорится, что и у Севера, и у Юга есть тайная четвёртая ступень сил правопорядка — та, что не подчиняется никому, кроме самой себя, и преследует свои собственные цели.

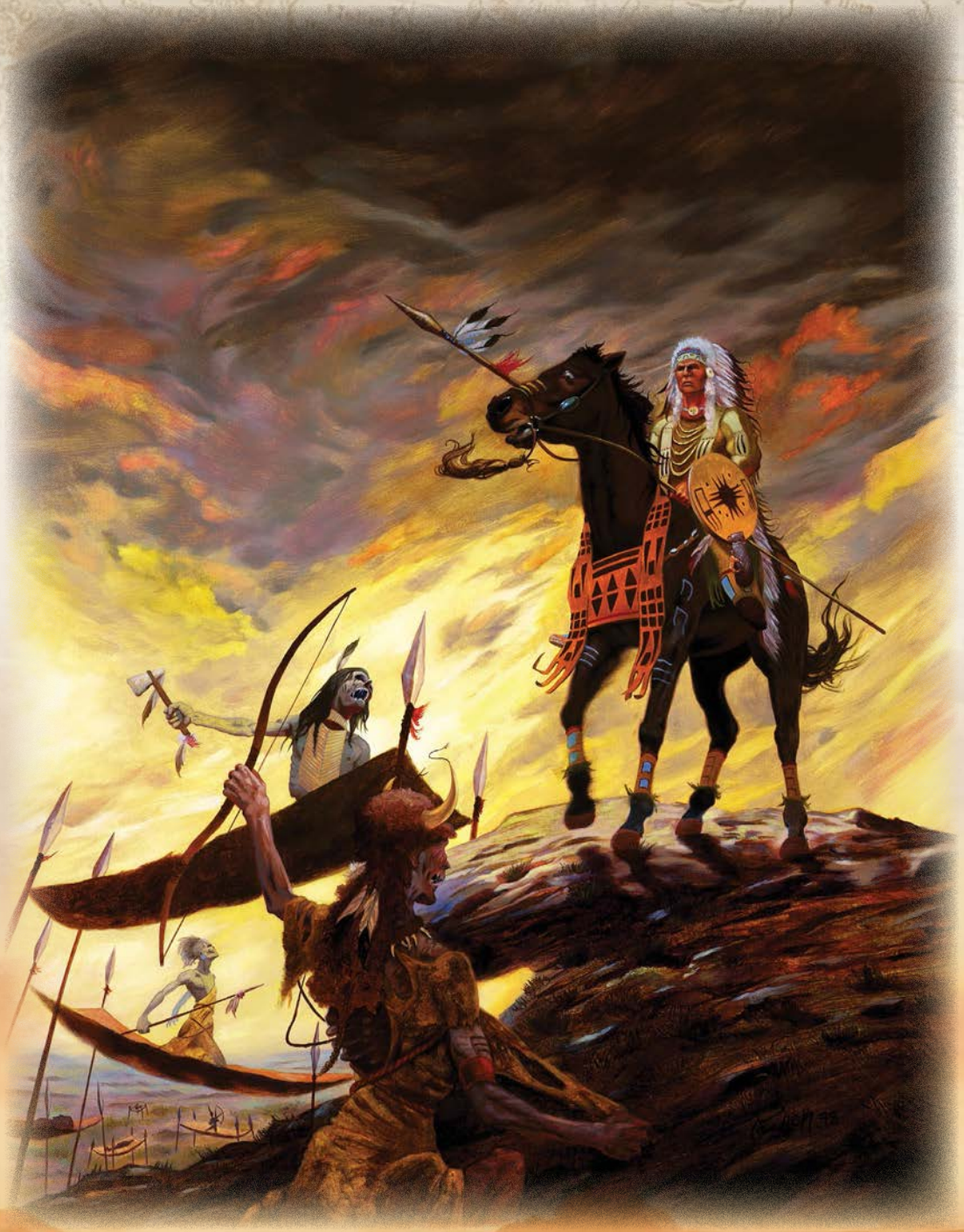
Параноики, которые рассказывают эти басни, убеждены, что ни Агентству, ни рейнджерам дела нет до прав и свобод обычного человека, и что ради нужд так называемой «национальной безопасности» эти особые службы готовы бросать за решётку невиновных, опускаться до шантажа и не гнушаться беззаконными убийствами.

Судьи и суды

В каждом округе штата есть собственный судья, а у штата обычно есть верховный суд, рассматривающий дела и вопросы, относящиеся к юрисдикции штата.

На территориях действуют так называемые выездные суды: судьи не находятся постоянно в определённом месте, а перемещаются между городами, верша правосудие там, где потребуется. Бывает, что арестованному приходится долго ждать в тюрьме, пока такой суд доберётся до отдалённого городка в глуши.

Так происходит потому, что судей на Западе слишком мало, и невозможно держать повсюду постоянные суды. В ожидании скорого и справедливого суда можно провести от двух до десяти недель за решёткой. А если судью где-то по пути подстрелят или огреют по голове — и того дольше, покуда власти штата не пришлют ему замену!



Создаём героев

Пора в путь, амиго. Заряжай револьвер и седлай коня. Настало время решить, кем будет твой персонаж — отчаянным стрелком, загадочным картёжником или воинственным индейцем.

Создание персонажей в «Мёртвых землях» ничуть не сложнее, чем в любом из миров «Дневника авантюриста». Самое трудное — решить, какой жизненный путь или типаж для себя выбрать просто потому, что на Диком Западе полным-полно интересных ролей и занятий.

Таинственный и опасный Запад влечёт к себе людей всех профессий, чинов и уровней достатка. В погоне за удачей и славой сюда приезжают со всего земного шара. Твой герой может быть кем угодно, кого ты только способен представить. Вот несколько идей, чтобы слегка подхлестнуть твоё воображение.

Безумный учёный: с помощью призрачной руды ты можешь создавать поистине адские механизмы. Твои союзники — сталь и энергия водяного пара. Люди вокруг отчасти верят, что ты гений, отчасти думают, что ты свихнулся.

Если ты алхимик, значит, вместо паровых машин ты увлечён созданием эликсиров и снадобий, дарующих магические способности, и это ничуть не хуже.

Вне закона: может быть, ты грабитель и хладнокровный убийца. А может, невинная жертва наговора. Так или иначе, за твою голову назначено вознаграждение, за тобой идёт погоня, ищейки взяли твой след. Иногда беглецу удаётся скрыться и начать новую жизнь, но некоторые преступления настолько ужасны, что ни в США, ни в Конфедерации, ни в прочих государствах не успокоятся, пока тебя не повесят.

Дезертир: ты видел предостаточно смертей и страданий и решил, что с тебя хватит. А может быть, ты не хотел стрелять в людей, вся вина которых была лишь в том, что они оказались по другую сторону фронта. Так или иначе, после побега из армии тебя считают трусом и предателем, и, если ты когда-нибудь попадёшься, — казнят за дезертирство.

Иммигрант: ты китаец, мексиканец, европеец или африканец, которого судьба забросила за много миль от дома. Приехав в Америку, ты привёз с собой традиции далёкой родины, непривычные в этих местах. К сожалению, порой иноземные обычаи вызывают у твоих соседей разные мрачные подозрения, желание выгнать тебя из города, а то и линчевать.

Индеец-воин: после долгих лет Гражданской войны ни у Соединённых Штатов, ни у Конфедерации не осталось сил и средств, чтобы подчинить себе Народ сиу или Конфедерацию Койота. Ты — свободный индеец, искренне преданный своему племени. Твоё занятие — охота или охрана границ территории своего племени. Может быть, ты из тех воинов, кто перенял знания и обычаи бледнолицых, а может быть, ты придерживаешься пути предков и старых обычаев.

Индеец-шаман: в индейской культуре у шаманов много важных функций. Они выступают как посредники между миром людей и миром духов, исцеляют болезни и раны, ведут племя в битву. Обычно несколько шаманов племени распределяют эти задачи между собой, и каждый занимается тем, что умеет лучше. Независимо от того, в чём преуспел шаман, его неизменно уважают, поскольку именно он сражается со злыми духами.

Прекрасный пол

В мире Мёртвых Земель Гражданская война в Америке продолжалась более двадцати лет. Как Север, так и Юг понесли серьёзные потери. Мужчин осталось мало, и это дало женщинам возможность заниматься тем, о чём они до войны могли только мечтать.

Женщины на Мистическом Западе могут быть кем угодно: стрелками, карточными игроками, краснокожими воинами и шаманами, даже политиками (впрочем, пока на невысоких должностях).

Картёжник: ты из тех, кто ищет тайные знания, скрытые на страницах книги Хойла «Лучшие карточные игры для всей семьи». Не исключено, что в ней зашифрованы таинственные послания, секреты древних заклинаний и ритуалы чёрной магии. Тебя часто называют мошенником — откуда вообще ты взял эту чушь про тайные знания? Впрочем, магия может быть скрыта не только в книгах и карточных колодах — твои коллеги, колдуны, творят чудеса с помощью зачарованных пуль и револьверов.

Красотка: танцовщицы и «ночные бабочки», которые зарабатывают на жизнь своими чарами, могут найти себе постоянное место в салуне, но порой они переезжают из города в город. Невинные и хрупкие на вид, они достаточно закалены жизнью, чтобы не пропасть даже в не имеющих ни малейшего понятия о вежливом обхождении городках Дикого Запада. За последние десять лет во многом благодаря войне женщины стали более независимы и всё чаще добиваются успеха самостоятельно. В больших городах это привело к появлению мужских «услуг эскорта» и «частных танцев».

Обычный человек: не каждый рождён быть дуэлянтом-стрелком или солдатом. Не все умеют читать судьбу по картам. Ты обычный человек, мужчина или женщина. Скорее всего, ты ремесленник, фермер или торговец. Ты приехал на запад, чтобы начать новую жизнь. К несчастью, таких как ты преступники и чудовища Дикого Запада считают лёгкой добычей. Порой тебе приходится браться за ружьё, чтобы дожить до следующего дня.

Охотник за головами: ты наёмный стрелок и охотник на людей. Твоя работа — ловить тех, кто сбежал от карающей руки закона и пытается укрыться на Диком Западе, в местах, где не слыхали ни о правосудии, ни о неизбежности возмездия. Ты олицетворяешь эти высокие понятия, выслеживая беглецов и доставляя их в тюрьму… живыми или мёртвыми.

Первопроходец: ты всегда стремишься к нехоженым путям и новым горизонтам. Пусть неизведанных просторов остаётся всё меньше, ты отлично знаешь, что в западных землях осталось много чудес — и кошмаров! — которые ещё ждут первооткрывателя.

Репортёр: ты уверен, что истина превыше всего, и неважно, кого она заденет. Таких как ты называют «жёлтой прессой», а сам ты считаешь, что твоя работа — срывать покровы и раскрывать Америке глаза на то, что творится вокруг. Увы, единственное издание, которое согласно публиковать твои статьи — «Эпитафия Тумстоуна», известная своей склонностью к «жареным фактам». Что ж, порой истину приходится приукрасить, чтобы читатели в неё охотнее поверили. «Эпитафия» печатает фотографии, сделанные при помощи особой камеры — потрясающего устройства, которое позволяет снимать в движении. С этой камерой тебе не нужно, как с обычным фотоаппаратом, добиваться, чтобы объект съёмки несколько минут сидел совершенно неподвижно. Этот приём, позволяющий поистине «остановить мгновение», привлекает взоры и умы читателей, но он же заставляет сомневаться в подлинности изображений.

Сезонный рабочий: ты перебиваешься случайными заработками то тут, то там. Нередко твоя работа — из тех, где нужен старый добрый кольт или дробовик. Стрелять ты умеешь,

этого не отнять. Ты перекати-поле, на Западе у тебя нет ни корней, ни дома, а на Востоке ты попросту ни на что не годен.

Слуга закона: просторы Дикого Запада — настоящее раздолье для преступников и правонарушителей. А ты — будь ты шеф полиции в маленьком городке, шериф округа, федеральный маршал или техасский рейнджер — должен быть справедливым и суровым служителем закона, его рукой, способной свернуть шею любому головорезу.

Слуга Господа: монашка, раввин или Избранный, в любом случае ты — одно из самых могучих орудий Всевышнего (и человечества) в борьбе с силами тьмы.

Солдат: ты храбро служишь своей стране — Соединённым Штатам или Конфедерации. Неважно, на чьей стороне ты сражался, главное, что ты готов был отдать жизнь за независимость своей страны, во имя высшей цели. Возможно, за проявленную доблесть ты получил повышение и теперь командуешь другими солдатами.

Старатель: в тех холмах точно есть золото! А не золото — значит, уголь, серебро, призрачная руда и прочие ценные ископаемые. Ты провёл всю жизнь в поисках богатой жилы или самородных россыпей, а когда удача улыбалась тебе, мигом спускал все деньги на выпивку, женщин и развлечения. Старателям редко удаётся по-настоящему разбогатеть. Или ты искатель сокровищ, в которые больше никто не верит? Люди считают тебя кто мечтателем, кто сумасшедшим.

Шарлатан: ты не гнушаешься обманывать простаков, чтобы заработать пару долларов. Твой конёк — чудесные эликсиры, состоящие в основном из подкрашенной воды и подозрительных отваров. Но покупатели верят, платят, и этого достаточно, а из чего там твоё зелье, им знать необязательно. Может быть, ты действительно веришь, что рано или поздно создашь волшебное лекарство. А пока твои исследования нуждаются в финансировании, честным путём или нет.

Персонажи

Если ты выбрал себе роль, то настало время определить параметры персонажа.

В конце книги ты найдёшь листы персонажа, разработанные специально для этого игрового мира. Также листы персонажа можно скачать на сайте www.studio101.ru.

1. Раса

Единственная доступная игрокам раса в «Мёртвых землях» — это люди, и ты, как всегда при выборе этой расы, получаешь в начале игры одну черту бесплатно.

Ты можешь выбрать любую национальность — в Америку в поисках лучшей жизни приезжают переселенцы со всего света.

2. Параметры

У твоего героя есть три типа параметров: характеристики, навыки и производные параметры. Ты можешь воспользоваться стандартными правилами из «Дневника авантюриста», чтобы определить значения характеристик и навыков.

Но если ты хочешь поиграть с судьбой и проникнуться духом Дикого Запада на этапе создания персонажа, то руководствуйся карточными правилами, что приведены во вставке (Охота за джокером).

Дополнительные навыки

В «Мёртвых землях» можно выбирать любые стандартные навыки из «Дневника авантюриста». Кроме того, для отражения умения побороть свой страх персонажи «Мёртвых земель» используют навык ***храбрости***. Не забудь приберечь для него пункт-другой, амиго.

Охота за джокером

Создание персонажа

Привет, партнёр. Для начала раздобудь где-нибудь обычную колоду игральных карт с парой джокеров. Правильно, парень, джокеры вообще полезная вещь. Потом вытащи себе наугад семь карт. Прогляди их и сбрось одну. Не тянись к двойкам и джокерам — их скинуть нельзя.

Раскидай шесть оставшихся карт между пятью своими характеристиками и набором пунктов навыков. Нет, вовсе не обязательно распределять карты именно в том порядке, в каком ты их вытянул. Если ты решил стать самым сильным ковбоем Дикого Запада, брось свою лучшую карту на ***силу***, амиго.

Как только ты раскидаешь карты, взгляни на таблицу справа. Она подскажет тебе, чему соответствуют твои характеристики и сколько у тебя пунктов навыков в начале истории.

Карта	*Хар-ка*	*Навыки*
Джокер	d12	20
Король-Туз	d10	18
Десятка-Дама	d8	16
Четверка-Девятка	d6	15
Двойка-Тройка	d4	13

Джокер

В Мёртвых Землях джокер может обернуться как благом, так и проклятием. После распределения параметров хорошенько перетасуй колоду и вытяни по карте на каждого своего джокера. Покажи карту своему Маршалу, а он уж сверится со своей таблицей и расскажет тебе подробности.

Изъяны и черты, полученные по этой таблице, никак не влияют на обычные ограничения при создании персонажа. Всё верно, амиго, тебе может здорово повезти, но есть шанс оказаться последним неудачником.

Знание языков

Те, кто живут в Америке, не важно, родились они здесь или приехали, стараются выучить самый распространённый местный язык. То бишь, английский. В большинстве случаев это значит, что твой персонаж его знает на достаточном уровне, чтобы объясняться и быть понятым.

Однако герой, взявший изъян ***чужак***, знает на таком же уровне какой-то другой язык. Чтобы говорить по-английски, он должен потратить несколько пунктов на навык ***знания (английский язык)***.

Если ты хочешь, чтобы персонаж знал какой-то ещё язык, нужно выбрать его как ещё один навык ***знания***.

Производные параметры

Эти параметры либо основаны на характеристиках и навыках персонажа, либо одинаковы для всех героев, покуда в их чертах и изъянах не сказано иначе.

Харизма, шаг, защита и ***стойкость*** вычисляются согласно правилам «Дневника авантюриста»

Выдержка — новый производный параметр, введённый для «Мёртвых земель». Ты получаешь 1 пункт ***выдержки*** за каждый ранг (1 для ***новичка***, 2 для ***закалённого*** и т.д.). Немного терпения, и мы расскажем, что означает этот параметр.

3. Особенности персонажа

Теперь ты должен решить, какие у твоего персонажа есть преимущества и недостатки. Подумай, чем он отличается от остальных людей. Что первым приходит на ум, когда о нём говорят?

Если ты решил взять какие-либо изъяны, то в качестве компенсации получишь пункты, за которые можно выбрать дополнительные преимущества. Эти правила описаны в «Дневнике авантюриста», но есть одно исключение — если ты решишь увеличить капитал своего героя, то один пункт будет давать не $500, а только $250.

Храбрость

Навык ***храбрости (характер)*** выражает доблесть персонажа. Героям приходится совершать проверки ***храбрости*** в ситуациях, когда они, к примеру, становятся очевидцами кровавой бойни или встречаются с кошмарными чудовищами. ***Храбрость*** заменяет ***характер*** при проверках страха. Для определения последствий в случае провала Маршал обращается к таблице страха в основной книге правил «Дневник авантюриста».

4. Снаряжение

Каждый герой в начале игры получает одежду, соответствующую его статусу, и 250 долларов. Если хочешь знать, в каких монетах или банкнотах, смотри главу 1.

Разумно будет потратить часть этих денег на оружие, боеприпасы и прочую экипировку. Полный список снаряжения см. стр. 67.

5. Детали биографии

Опиши биографию своего персонажа. Придумай ему имя, представь его прошлое, реши, откуда он родом, в каких местах бывал, что заставило его отправиться на Запад (или чем он занимался всю свою жизнь, если он здесь вырос).

Тебе это поможет создать яркий образ персонажа, а Маршалу (так здесь называют ведущего игры) — придумать интересные истории для твоих приключений.

6. Наихудший кошмар

А теперь подумай, чего твой персонаж сильнее всего боится? Что повергает его в ужас и почему? Какой кошмар заставил бы его проснуться среди ночи в холодном поту?

Запиши это. Зачем? Да так…

Просто запиши…

Новые изъяны

Все изъяны из основной книги правил «Дневника авантюриста» есть и в «Мёртвых землях» за единственным исключением: изъян ***болезненный*** заменён на ***немочь***. Кроме того, некоторые описания отличаются от тех, что ты найдёшь в «Дневнике авантюриста». И, конечно же, добавлено множество новых изъянов.

Безграмотный (мелкий)

Если бы ты был по-настоящему безграмотным, то ты бы сейчас это не читал, не правда ли? Но, так как мы говорим не о тебе, а о твоём персонаже, это, по крайней мере, ты сумеешь прочитать — твой герой не умеет читать!

Возможно, он способен поставить свою подпись «крестиком», но на этом его владение письменной речью заканчивается. В цифрах, к слову, он тоже не шарит, поэтому его можно легко и весело дурить при делёжке честно нажитой добычи.

Безграмотный персонаж не умеет читать или писать ни на каком языке, независимо от того, как много он на нём говорит.

В розыске (мелкий или крупный)

На самом ли деле твой герой совершил преступление или стал жертвой ложного обвинения — сейчас закону дела нет. Он в розыске! Повсюду расклеены плакаты «Разыскивается!» с его лицом и суммой вознаграждения.

Насколько упорно будут его преследовать, зависит от совершённого преступления, и это должен решить Маршал.

Но будь уверен, кто-то идёт по следу твоего персонажа. Помимо угрозы быть пойманным и отправленным за решётку, есть ещё и вопрос награды за твою шкуру.

Мелкий изъян: назначено вознаграждение на сумму 1d6 x 100 долларов.

Крупный изъян: 1d6 x 1000 долларов.

Игрок и Маршал договариваются, где и как выдаётся эта награда.

Желторотый (мелкий)

Некоторым людям просто не хватает смётки на то, чтобы ужиться со всеми опасностями Запада. И твой герой — один из них. Сколько бы он ни пережил, кажется, он никогда не научится решать проблемы с толком.

Этот герой, которому всё в новинку на Диком Западе, получает штраф –1 к ***выдержке***. Пока у тебя есть этот изъян, ты не можешь взять черту ***истинное мужество***.

Хорошая новость: это не навсегда. Желторотый — мелкий изъян, и от него можно избавиться во время игры. Как только герой достигнет ранга ***закалённый***, он может один раз отказаться от повышения, вместо этого убрав изъян ***желторотый***. Вместе с ним исчезают и штраф к ***выдержке***, и запрет на черту ***истинное мужество***.

Пара слов о рабстве

Давай оговорим это сразу: на Севере, на Юге, на Западе и где угодно ещё в Америке рабство осталось в прошлом.

Оно послужило причиной раскола в Америке 19 века, и многие считают, что именно этот раскол был одним из главных поводов к началу Гражданской войны — впрочем, истинные причины войны лежат куда глубже.

Как бы то ни было, правительство Конфедерации вскоре осознало — стране придётся отказаться от рабовладения, чтобы её признали другие нации.

В 1864 году генералы Роберт Ли и Патрик Клеберн предложили свой план освобождения рабов в обмен на военную службу. Президент Дэвис практически сразу одобрил этот план и представил его в своём обращении к Конгрессу.

Это помогло получить поддержку Британской империи, которая до тех пор проявляла симпатию к Конфедерации больше на словах, чем на деле.

Британия официально признала независимость Юга, и вскоре примеру англичан последовал французский император Наполеон III. Англия и Франция предоставили Конфедерации помощь в прорыве морской блокады, также было заключено соглашение, по которому Британия установила фиксированный курс обмена британского фунта стерлингов на доллар Конфедерации по очень выгодной для Юга ставке — всё это при условии, что Конфедерация полностью отменит рабство.

Правительство Дэвиса согласилось, и 9 апреля 1865 года все рабы в Конфедерации Штатов Америки стали свободными людьми.

Опасаясь утратить моральное превосходство (и будучи сам сторонником освобождения рабов), президент США Авраам Линкольн вскоре, в дополнение к ранее вышедшей Прокламации об освобождении рабов (согласно которой свободу получали только рабы в штатах, выступивших против США), выдвинул 13-ю поправку к Конституции Соединённых Штатов, по которой рабовладение в Америке было полностью запрещено. К концу года эта поправка была ратифицирована Конгрессом.

К 1879 году всякое разделение на расы рабов и господ на Диком Западе осталось в прошлом. Всё изменилось — и меняется дальше, по мере того, как люди возвращаются к мирной жизни. В Конфедерации сейчас силён как никогда дух единства нации, общих помыслов. Похожие настроения царят и в Соединённых Штатах. И чем дальше мы продвигаемся к западу, тем меньше люди вокруг смотрят на цвет кожи, а больше — на то, каков ты и что умеешь делать.

Подводя черту: как и в нашем собственном мире, оголтелый расизм — удел плохих парней, а среди хороших — это позор и глупость.

Всё ясно, приятель? Тогда вернёмся к твоему персонажу.

Жестокий слуга Смерти (крупный)

Твой герой — убийца. Его семья давно отправилась в Рай, его враги кормят червей, а те друзья, которые у него ещё остались, могут похвастаться шрамами от пуль — того самого калибра, что и его пушка.

Этот изъян могут брать только ***дикие карты***. И это не шутки, амиго.

Что хорошо: твой герой получает +1 к проверкам урона, когда он на кого-то нападает, используя навыки ***драки***, ***стрельбы***, ***колдовства*** и даже ***метания***.

Плохие новости: ты проводишь много времени за решёткой или в бегах. Хуже того, приятель, если при проверке ***стрельбы*** или ***метания*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпало 1 (независимо от того, что было на диком кубике), это значит, что ты попал в ближайшего из союзников в пределах досягаемости. Не имеет значения, был этот союзник на линии огня или нет. Первыми попадают под удар другие персонажи игроков, но и статист-союзник вполне подойдёт.

Атака в ближнем бою также поражает дружественные цели, когда выпадает 1. Придумать для этого убедительное описание немного сложнее. Ты можешь решить, что оружие вылетело у героя из рук, или что он сдвинулся в сторону ближайшего товарища и «случайно» его задел.

Критический провал при атаке добавляет дополнительный 1d6 урона (как если бы удар был нанесён с подъёмом).

Клятва Старых путей (мелкий или крупный)

Твой герой — индеец, стремящийся вести традиционный образ жизни, или приезжий, который проникся мудростью аборигенов и решил следовать их древним обычаям.

Из уважения к духам предков он отказывается использовать достижения современной науки и техники.

Мелкий изъян: герой может перемещаться на современном транспорте — на поезде или самоходной коляске, — но сам никогда не будет использовать механизмы и недавние изобретения (включая огнестрельное оружие, стальные ножи, томагавки и т. п.).

Крупный изъян: про поезд и речи быть не может. Никаких устройств, никаких изобретений. В лучшем случае, герой согласится ехать в фургоне, запряжённом лошадью, — и то сначала будет спорить и сомневаться.

Копуша (мелкий)

Приятель, да ты едва шевелишься! Тебя даже одноногий обгонит!

Шаг героя, взявшего этот изъян, уменьшается на 1. Эффект суммируется со штрафом от изъяна ***хромота*** (уточняем на случай, если ты действительно решишь взять их оба).

Лживые глазки (мелкий)

Этот тип просто не умеет врать. Звучит-то оно неплохо — честность, благородство, всё такое. Но когда имеешь дело со всякими скверными людьми, иногда соврать-то не помешает — а никак.

Герой с этим изъяном получает штраф –2 ко всем проверкам ***запугивания*** и ***убеждения***, когда для успеха требуется ложь, пусть даже небольшая и во имя высшей цели.

Хуже того, если герой садится за карточный стол, он получает штраф при попытке блефовать. Да-да, проверка навыка ***азартных игр*** также идёт со штрафом –2, приятель!

Неженка (крупный)

Крохотный порез, малейший ушиб — и твой ковбой уже зовёт мамочку.

Пока у персонажа есть хотя бы одно ранение, он получает дополнительный штраф –1 ко всем своим действиям (например, герой с двумя ранениями будет делать все проверки со штрафом –3).

Немочь (мелкий или крупный)

С лекарствами здесь туго, с докторами тоже, а «отравление свинцом» — не единственный способ сдохнуть, что бы ни говорили.

Этот изъян означает, что твой персонаж стоит одной ногой в могиле. У него уже назначена встреча с Создателем, только точная дата пока неизвестна. Зато известен повод встретиться — тот самый, который не вылечат лучшие доктора. Чахотка, она же туберкулёз, если по-учёному. Диабет, от которого человек слепнет и пальцы отваливаются. А то и раковая опухоль.

Мелкий изъян: штраф –1 ко всем проверкам ***усталости***, которые персонаж делает при тяжёлой физической нагрузке (но не к проверкам ***ловкости***, чтобы избежать ушибов и ссадин). Болезнь пока на ранней стадии, может быть, даже диагноз ещё не поставлен.

Крупный изъян: штраф –1 ко всем проверкам ***усталости*** при тяжёлой физической нагрузке (но не к проверкам ***ловкости***, чтобы избежать ушибов и ссадин). Уже невозможно скрывать, что персонаж болен. Всем с первого взгляда понятно, что старуха Смерть уже наточила для него свою косу. В конце каждой игровой сессии ты делаешь проверку ***выносливости***. Провал означает, что болезнь прогрессирует. Если у тебя был мелкий изъян, он становится крупным. Если у тебя уже был крупный изъян… Что ж, персонаж умрёт в конце той сессии, в течение которой он провалит проверку ***усталости*** (Маршал может выбрать наиболее подходящий момент для смерти).

Непробудный сон (мелкий)

Про твоего героя говорят, что его из пушки не разбудишь.

Если он уснул, то должен сделать проверку ***внимания*** со штрафом –4, чтобы проснуться. Также он получает штраф –4 к проверкам ***выносливости***, которые нужно осуществить, чтобы не заснуть (например, когда он стоит на страже).

Ночные кошмары (крупный)

Твоего персонажа одолевают кошмары. То, что для всех — отдых, для него — мучение. Всю ночь он вертится, дёргается, сражается с незримыми чудовищами и тем самым мешает спать всем вокруг.

В начале каждой сессии персонаж получает на одну фишку меньше — он постоянно не высыпается и не может как следует восстановить силы. Этот эффект суммируется с изъяном ***неудачник***.

Однорукий бандит (крупный)

Тебя лишили руки. Чёрт подери, одна из твоих культей отсечена по меньшей мере по локоть!

К счастью, ты уже достаточно освоился с оставшейся рукой и хорошо ей владеешь. На все проверки, требующие двух здоровых рук (***лазанье***, ***плавание*** и т. д.) налагается штраф –4, и навсегда забудь про винтовки и пальбу из двух стволов.

Неумелый стрелок (мелкий)

Когда дело доходит до пальбы, твоему герою лучше посидеть в сторонке. Быть может, он не умеет быстро выхватывать пушку, или же у него проблемы с реакцией, но в перестрелках один на один он показывает себя далеко не с лучшей стороны.

Во время дуэли оппонент твоего героя получает на руку дополнительную карманную карту.

Новые черты

В «Мёртвых землях» недоступны ***мистические дары*** из «Дневника авантюриста» и все требующие их черты и навыки, кроме специально оговорённых случаев.

И да, герой всё так же может выбрать только один ***мистический дар***.

Черты предыстории

Ветеран Дикого Запада

Требования: *новичок, дикая карта, храбрость d6+, знания (оккультизм) d6+*

Хочешь быть героем? Таким, кому всё нипочём, кто всюду побывал и кого ничем не удивить? Да без проблем! Только сначала проверь, насколько крепко держится твой чердак, фигурально выражаясь. Ты ведь собираешься в места, где водится такое, что и самого закалённого бойца проберёт мороз по коже, а те, кто послабее духом, рискуют навеки расстаться с душевным здоровьем. И никто не возвращается оттуда таким же, как прежде.

Ветеран Дикого Запада начинает игру ***закалённым*** (то есть на один ранг выше, чем обычные персонажи). Это означает, что он получает на старте 20 пунктов опыта. Распредели их согласно правилам «Дневника авантюриста».

Но за такое преимущество придётся заплатить. Если ты выбрал эту черту, вытяни одну карту из колоды, как только закончишь создавать своего героя. Покажи эту карту Маршалу, и он определит по «Книге Маршала», какое проклятие или дурную судьбу навлёк на себя твой персонаж, пока набирался ума-разума. Если тебе попался джокер, вытяни ещё одну карту и скажи Маршалу, чёрная она или красная (или ещё один джокер).

Будь готовы к худшему. Тебя может ожидать увечье, безумие и другие, не менее ужасные последствия — Маршал определит, что именно.

Тебя предупредили!

Мистический дар (безумная наука)

Требования: *новичок*

Приверженцы научного знания и новых путей познания мира (те, кого люди недалёкого и ограниченного ума называют безумными учёными) создают необычайные устройства, чудесные механизмы, которые, кажется, попирают сами законы реальности.

Почти все такие изобретатели (но главным

образом те, кто не способен добиться результатов иным путём) полагаются на энергию призрачной руды, чтобы вдохнуть жизнь в свои машины. На странице 105 ты найдёшь более подробное описание самих изобретателей и их невероятных механизмов.

Мистический дар (искусство Ци)

Требования: *новичок, мастер боевых искусств*

На таинственном Диком Западе порой встречаются те, кто изучал древнее искусство рукопашного боя, которым славятся страны Восточной Азии. И среди этих воинов есть те, кто достиг небывалых высот в самодисциплине и контроле над потоками жизненной энергии, называемой Ци. Управляя течением этой энергии, они способны совершать невозможное, как если бы они были наделены сверхъестественными способностями.

Черта ***мистический дар (искусство Ци)*** отражает эти умения персонажа. Подробнее об этом можно прочитать на стр. 108, а также там рассказывается про черты, соответствующие разным стилям боевых искусств.

Мистический дар (магия)

Требования: *новичок*

Магия на таинственном Диком Западе — штука серьёзная. Волшебник ради доступа к миру сверхъестественного зачастую должен вступать в схватку с мрачными духами и призраками этих мест, которые едва ли легко уступят ему. Для местных магов — картёжников — такой поединок воли превращается в партию в покер или вист, и лучшие из них способны просчитать комбинации, ведущие к победе и открывающие путь к магическим силам. Говорят, что бывают и другие пути, мрачные и опасные, что опираются на магию крови.

Если ты взял эту черту, прочитай о ней более подробно в главе «По ту сторону» (стр. 96). Там ты найдёшь дополнительные черты, доступные только картёжникам.

Мистический дар (чудеса)

Требования: *новичок*

Некоторые персонажи способны призвать себе на помощь силу божества (или божеств), в которое они верят. Их называют чудотворцами. Получить благословение христианского Бога могут монахи, священники и даже простые верующие, если они благочестивы и чисты сердцем. Также, хоть на Диком Западе их можно встретить куда реже, обрести силы, дарованные свыше, могут имамы, буддийские монахи, священнослужители и верующие других религий — кто угодно, если его руку и душу действительно направляет божество.

Когда слуги божьи ведут себя по заветам своей религии, их небесные покровители могут даровать способность творить чудеса, повергая в прах злые силы западных земель.

Если ты решил играть одного из таких персонажей, загляни на страницу 91, где ты найдёшь несколько черт, доступных только чудотворцам.

Мистический дар (шаманизм)

Требования: *новичок*

Шаманы для индейцев — это проводники в мире духов, служители богов, жрецы, хранители знаний и врачеватели. Их мистические силы основаны на договорённостях с духами природы. Когда шаман выполняет свои обязательства перед духами, те в ответ готовы творить для него чудеса, которые поразят даже самого упрямого скептика.

Если ты хочешь сделать своего персонажа шаманом, на странице 101 ты найдёшь для него некоторые дополнительные черты.

Талант к языкам

Требования: *новичок, смекалка d8+*

У некоторых парней есть прирождённый талант к освоению языков. Твой герой мог бы наладить контакт с пришельцами, если бы на Диком Западе было что-то подобное (некоторые утверждают, что есть!).

Архетипы

Дикий Запад — земля обширных возможностей. Здесь для всех найдётся и дело по душе, и приключения на любой вкус. Золотоискатель, шпион, журналист? Кем бы ты ни был, для тебя всегда отыщется что-нибудь интересное.

Создавая персонажа, подумай, какой архетип для него бы подошёл. Выбери навыки и черты, характерные для этой роли.

Может быть, ты уже прочитал раздел «Профессиональные черты» и задаёшь себе вопрос, где же черты для шпиона или девушки из салуна. Ответ — тебе не нужны особые черты, чтобы играть эти роли, всё уже есть в общих правилах «Дневника авантюриста».

Девушка из салуна может выбрать ***привлекательность*** (или ***уродство***), а может взять заурядную внешность, но высокую ***харизму***. Если она популярна, значит, у неё могут быть ***полезные связи*** среди клиентов.

Журналисту подойдёт черта ***исследователь***. Да и черта ***харизматичный*** не помешает тому, кто собирается во что бы то ни стало докопаться до истины.

Хочешь играть шпиона? Возьми черту ***исследователь*** или ***вор***.

Краснокожего воина? ***Егерь*** — черта прямо для тебя.

Страж порядка, шериф? Начни с черт ***командный голос*** и ***харизматичный***, добавь к ним изъян ***клятва*** — ты ведь клялся защищать закон, не так ли?

Маршал может истолковать правила игры достаточно широко, чтобы помочь тебе вписать персонажа в мир «Мёртвых земель». К примеру, черта ***аристократ*** (без ***богатства***) может означать твой высокий статус или влияние в обществе. Поскольку ***богатство*** ты не получаешь, Маршал, скорее всего, разрешит тебе заменить его другой чертой или преимуществом.

Короче говоря, амиго, мы даём тебе набор готовых запчастей, из которых ты можешь легко собрать именно то, что тебе нужно.

За несколько минут общения на иностранном языке твой герой получает навык владения этим языком d4. Это означает, что он сможет общаться на минимальном уровне практически с кем угодно, если ему дать немного времени.

Кроме того, он получает +1 к проверкам навыков любых языков, которыми он уже владеет на уровне d4 или выше.

Боевые черты

Споры на Диком Западе принято решать насильственными методами. Поэтому не пропусти следующий набор черт для своего персонажа. Они пригодятся тебе, чтобы не уступать никому вокруг и не отправиться преждевременно в могилу, когда засвистят пули и засверкают лезвия ножей.

Боевой клич повстанцев

Требования: *новичок, происхождение из Конфедерации*

Леденящий кровь боевой клич повстанческих войск наводил ужас на янки и воодушевлял конфедератов со времён сражения при Манассасе, когда в июле 1861 года армия генерала П. Дж. Борегара разгромила и повергла в бегство слабо обученную армию северян.

Военные действия закончились, но не так-то просто забыть вражду, горе и страх, как и гордость победы. По обе стороны фронта, когда звучит боевой клич, он находит отклик в душах людей.

Твой герой-повстанец, издав этот клич, может осуществить проверку ***запугивания*** против всех целей в зоне поражения (а не против одной жертвы, как обычно бывает в случае с ***запугиванием***). Определи, кто туда попадает, при помощи большого шаблона (круг диаметром 6 клеток, персонаж находится на краю круга). Все находящиеся в пределах шаблона, должны осуществить встречную проверку ***характера*** против навыка ***запугивания*** твоего персонажа.

Быстрая перезарядка

Требования: *закалённый, ловкость d8+, стрельба d6+*

Твой персонаж в совершенстве освоил умение заряжать свой револьвер в мгновение ока. Он может во время действия в свой ход один раз перезарядить что-то одно из своего оружия, и не получает за это штраф –2 к проверке ***стрельбы***, осуществляемой в тот же ход. Если он использует оружие, которое требует для перезарядки один полный раунд или больше, время сокращается на 1 раунд.

Дуэлянт

Треб.: *новичок, дикая карта, стрельба d6+*

Твой герой — опасный противник, когда дело доходит до поединка. Любой, у кого хватит смелости (и глупости) предложить ему «выйти», рискует к вечеру очутиться в главной роли на собственных похоронах.

Во время дуэли твой персонаж получает дополнительную карту на руку за каждый пункт ***выдержки***. Правила дуэлей приведены в главе «Правила Дикого Запада», стр 76.

Истинное мужество

Треб.: *новичок, дикая карта, характер d8+*

Есть люди, для которых невозмутимость — второе имя. Ничто на Диком Западе не способно их удивить или напугать. У них железные нервы, стальная хватка, а их хладнокровию может позавидовать айсберг. Спокойствие твоего героя и его непоколебимая уверенность в себе дают ему +1 к ***выдержке***.

Мастер боевых искусств

Требования: *новичок, драка d6+*

Ты владеешь каким-то стилем единоборства — будь то бокс, секретные приёмы монахов Шаолиня или грязная уличная драка. Тело твоего персонажа само по себе — превосходное оружие, так что он считается вооружённым, даже когда сражается без оружия. При успешной атаке голыми руками герой добавляет d4 к проверке урона. Во время ближнего боя с твоим героем противники не получают преимуществ за численное превосходство.

Не будите в нём зверя!

Требования: *новичок, дикая карта*

«Вам не поздоровится, если я рассержусь!»

Твой герой добавляет штрафы за ранения к проверке урона. Так штраф за ранения –3 даёт +3 к урону, наносимому врагам! Эта черту нельзя брать одновременно со ***стальными нервами***.

Стрельба от бедра

Требования: *закалённый, стрельба d8+*

Нажать на спусковой крючок — дело нехитрое, это может каждый. Но твой герой — прирождённый мастер стрельбы навскидку, ему не нужно целиться. Он получает штраф –2 к проверкам ***стрельбы*** вместо –4 при веерной стрельбе (см. стр. 75) из револьвера.

Стрельба от бедра +

Требования: *герой, стрельба d10+, стрельба от бедра*

Твой герой превратил стрельбу навскидку в истинное искусство. Он не получает штрафов к проверке навыка ***стрельбы*** при веерной стрельбе.

Социальные черты

Шулер

Требования: *новичок, азартные игры d6+*

Твой герой отлично умеет обращаться с карточной колодой, и нигде он не чувствует себя так уверенно, как за игральным столом. Ему известна уйма способов подрезать, сдвинуть и перетасовать колоду, что даёт немалое преимущество в игре.

Персонажа, взявшего эту черту, могут поймать на жульничестве во время азартных игр только при критическом провале. А если он при этом ещё и маг-картёжник, то люди, следящие за игрой, получают штраф –2 к проверке ***внимания***, когда пытаются понять, не ворожит ли он с картами.

Репутация

Требования: *ветеран*

Славный герой он или знаменитый злодей, твой персонаж широко известен на Западе. Он может добавлять абсолютное значение своей ***харизмы*** к проверке ***запугивания***. Отрицательное значение в этом случае считается как положительное (то есть, скверная репутация влияет на проверку так же, как и добрая слава).

Профессиональные черты

Обитатель глуши

Требования: *новичок, смекалка d8+, выносливость d6+, внимание d8+, выживание d6+, выслеживание d6+*

Житель Скалистых гор, Великих Равнин или пустыни, твой персонаж привык к суровым условиям, не боится превратностей погоды и спокойно ночует под открытым небом. Он получает +2 к проверкам ***выживания*** и ***выслеживания***. Помимо этого, привычка жить на свежем воздухе даёт ему +2 к проверкам ***выносливости*** в тех случаях, когда герой противостоит усталости, вызванной жарой или холодом (см. основную книгу правил «Дневника авантюриста»).

Пройдоха

Требования: *новичок, смекалка d6+, характер d6+, убеждение d8+*

Твой персонаж способен придумать самую сладкую и убедительную ложь и выдать её за святую истину, он может продать соль мормонам, шкуры бизонов индейцам и ботинки змеям.

Ты получаешь +2 к проверкам ***убеждения*** в небоевой обстановке. Также ты можешь объявить поединок воли, в котором твой персонаж пытается навесить кому-то лапшу на уши. Он использует свой навык ***убеждения*** против ***смекалки*** жертвы.

Сказитель

Требования: *новичок, убеждение d8+*

Хороший рассказчик не просто развлекает слушателей, он вселяет надежду и дарует утешение. А для фермеров и пастухов на зловещем Диком Западе даже самая малая толика надежды не будет лишней.

Чтобы долго не рассусоливать, скажу: хорошие рассказчики способны спасти этот мир.

Что? Нуждается ли мир в спасении? Ясное дело! И ты со временем поймёшь, почему. А до тех пор — просто знай, что рассказанные у костра истории о приключениях твоей

компании ничуть не менее важны, чем меткая стрельба или умение держаться в седле. Так что если тебе есть о чём поведать людям, не стесняйся, валяй!

В «Книге Маршала» про эту черту рассказано более подробно, но поскольку тебе понадобится знать, как работает эта черта, мы поведаем об этом и здесь.

Когда сказитель делает проверку ***убеждения***, повествуя о подвигах, своих и товарищей, эта черта даёт ему +2. Кроме того, когда на игральной кости, соответствующей навыку ***убеждения***, выпадает 1, обычный рассказчик получает автоматический провал, в то время как обладатель этой черты получит свою порцию гнилых томатов только при критическом провале.

Когда персонаж с чертой Сказитель успешно понижает уровень страха, он получает одну ***золотую фишку***, которая принадлежит только ему (в отличие от прочих фишек, идущих в общий банк) и может быть использована только один раз. Если получишь её, спроси у Маршала, что это, и он расскажет. А я уже и так выболтал больше, чем следовало.

Скаут

Треб.: *новичок, внимание d6+, выслеживание d6+*

Твой персонаж — разведчик или следопыт, который отлично знает, как читать следы, и видит мельчайшие знаки, которые помогают ему не заблудиться в ненаселённой местности. Зачастую он должен полагаться на свои инстинкты, и те его редко подводят.

Всякий раз, когда Маршал вытягивает фигурную карту во время путешествия, разведчик может совершить проверку ***внимания***

(со штрафом –2). Успех означает, что разведчик при первой же возможности заметит опасность, противника или что-то существенное в окружающей обстановке, и это даёт группе возможность обойти препятствие, избежать опасности или хотя бы вступить в драку на собственных условиях, будучи к ней готовыми. Не забудь напомнить Маршалу об этой своей черте, когда твой отряд собирается в путь.

Скауты также получают +2 к проверкам ***внимания*** при попытке застать их врасплох в боевой ситуации.

Солдат

Требования: *см. ниже*

Когда герой выбирает эту черту, он может начать свою военную карьеру в звании рядового, сержанта или офицера. У каждой категории званий есть свои преимущества и свои требования. Быть офицером не всегда лучше, чем сержантом или рядовым.

Персонаж может быть повышен в звании, если пройдёт проверку повышения (см. таблицу «Повышение в звании»). Учти, что денежное довольствие в армии США немного выше, чем в армии Конфедерации (подробнее см. таблицу «Звания и привилегии»).

Порой персонажа могут понизить в звании, если он не справляется со службой, не выполняет приказы, покидает свой пост или каким-то ещё образом нарушает устав. Понижение в звании происходит по усмотрению Маршала и не требует проверки.

Солдат находится на службе 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. Если он решит податься на поиски приключений без разрешения командира, это подведёт его к трибуналу, а то и к расстрелу!

Обычно предполагается, что персонажи не отправляются в приключение всей ротой (хотя в «Дневнике авантюриста» они могут это сделать!), но в таблице званий перечислено, какие ресурсы твой герой может получить от своего командования, если того требует ситуация.

Повышение в звании

Когда сотрудник Агентства или техасский рейнджер выполнит задание, вытяни количество игральных карт, согласно таблице ниже. Если это фигурная карта, туз или джокер, то персонаж получает повышение в звании. Джокер также означает, что твой герой представлен к награде (это может быть медаль, приказ о поощрении, вынесение благодарности). Каждая такая награда даёт +1 к ***харизме*** во всех ситуациях, когда уважение к этой награде имеет значение, и люди имеют шанс увидеть её или каким-то образом узнать о ней.

Модификаторы сложности задания

Сложность задания	Карты
Обычное	0
Сложное	1
Очень сложное	2
Самоубийственное	3

Прочие модификаторы

Агент нулевого класса или рейнджер в звании рядового игнорируют тузы при этой проверке. Да, повышение в звании ещё надо заслужить.

Если персонаж был ранен во время задания, то игрок тянет ещё одну карту.

Если персонаж совершил героический поступок в присутствии очевидцев, то в этот раз тузы приравниваются к джокерам при повышении в звании.

Рядовой (рядовые и капралы)

Требования: *новичок, драка d6+, стрельба d6+*

Рядовой при поступлении на службу получает питание, оплату и снаряжение. В снаряжение входят военная форма, оружие — как правило, винтовка Винчестера модели 1873 с 20 патронами, фляжка, одеяло, а если рядовой поступает в кавалерийские войска, то ему выдаётся лошадь.

Рядовые всегда игнорируют тузы при ***проверках повышения***. Достигнув звания капрала, дальнейшие проверки повышения они делают без этого штрафа.

Капрал, получивший повышение в звании, переходит в сержантский состав.

Сержант

Требования: *закалённый, драка d6+, запугивание d6+, стрельба d6+*

Младшее звание в сержантском составе армии США или Конфедерации — это сержант, командующий отрядом из 10 рядовых. По мере того как военнослужащий получает повышения по званию, под его командованием оказываются всё большие подразделения.

Следует учитывать, что сержантский состав несёт личную ответственность за жизни своих подчинённых, их подготовку и боевой дух. Поэтому всякий хороший сержант бдителен и суров.

Сержанты начинают игру с тем же снаряжением, что и рядовые, а помимо того им выдаётся револьвер армейского образца и 20 патронов к нему.

Сержанты получают +1 к ***харизме***, когда имеют дело с теми, кто подчиняется им по праву звания.

Офицер

Требования: *новичок, смекалка d6+, знания (военное дело) d6+*

Офицер получает под своё командование воинское подразделение, какое именно — указано

Звания и привилегии

Звание	Кем командует	Оплата (США/КША)
	Рядовой состав	
Рядовой	—	$20/$17
Капрал	—	$25/$20
	Сержантский состав	
Сержант	Отделение	$30/$25
Сержант вооружений	Отделение	$50/$35
Сержант-квартирмейстер	Взвод (4 отделения)	$65/$50
Сержант-майор	Рота (8 отделений)	$80/$65
	Офицерский состав	
Второй лейтенант	Взвод	$30/$25
Первый лейтенант	Взвод	$40/$30
Капитан	Рота	$50/$35
Майор	Рота	$75/$40
Подполковник	Батальон	$100/$60
Полковник	Полк	$120/$75
Бригадный генерал	Бригада	$200/$100
Генерал-майор	Дивизия	$400/$200
Генерал-лейтенант	Корпус	$800/$400
Генерал	Армия	$1600/$800

в таблице «Звания и привилегии». В отличие от сержантского состава, офицеры несут ответственность скорее за ход битв и военных операций, чем за жизни подчинённых. Им часто приходится решать, стоит ли пожертвовать солдатами ради победы.

Офицер получает +2 к ***харизме***, когда имеет дело с теми, кто должен подчиняться его приказам. В начале игры офицеру выдают военную форму, саблю, револьвер с 20 патронами, а если он поступает в кавалерию, то ещё и лошадь.

Сотрудник Агентства

Требования: *закалённый, смекалка d8+, драка d6+, знания (законы) d4+, знания (оккультизм) d6+, расследование d6+, стрельба d6+*

Таинственная организация под названием Агентство — ответ Соединённых Штатов на загадочные события, которые происходят в нашем мире (если верить слухам).

Сотрудники Агентства умеют хранить секреты. Они практически никогда не обсуждают свою работу ни с кем за пределами Агентства. Даже для представителей власти и сил закона не делается исключение.

Эту черту можно и нужно взять, если ты хочешь сделать своего персонажа штатным сотрудником Агентства. Прочие персонажи могут выполнять для Агентства разовые задания, но черту ***сотрудник Агентства*** следует выбирать только тем, кто готов работать на Агентство 24 часа в сутки, 7 дней неделю, и так до самой

отставки (что маловероятно) или смерти (куда более распространённый исход).

В обязанности агентов входит слежка за врагами Соединённых Штатов, поиск, поимка или уничтожение сверхъестественных существ, а также выполнение любых приказов, исходящих непосредственно от Агентства.

Полномочия сотрудников Агентства простираются повсюду в пределах границ Соединённых Штатов, но раскрывать свою принадлежность к тайной организации запрещено за исключением экстремальных обстоятельств (и это должен быть действительно крайний случай).

Агентам по окончании курса подготовки бесплатно выдаётся пистолет Гатлинга (см. главу 3, «Снаряжение»). Также они получают +1 ко всем проверкам ***храбрости***.

Внутри Агентства сотрудники распределены по классам — они начинают службу с нулевого класса, а по мере повышения в звании могут достичь пятого. Шестой класс только у одного человека, несмотря на слухи о его недавней гибели, — у легендарного главы Агентства по прозвищу Призрак.

Персонажи-агенты начинают игру с нулевого класса и делают проверку повышения по окончании очередного задания либо после устранения чего-то особенно опасного (на усмотрение Маршала). Подробнее см. таблицу «Повышение в звании».

Агентам нулевого класса платят 40 долларов в месяц, и в несколько раз больше средств может быть выделено для выполнения задания (см. таблицу «Оплата в зависимости от класса агента») — за эти средства агент должен по окончании работы отчитаться и вернуть остаток.

Приведённые в таблице суммы — приблизительное значение, а не жёсткая ставка. Если агенту для борьбы с какой-либо инфернальной угрозой нужно больше людей, оборудования или других ресурсов, чем позволяет его класс, то либо ему предоставляют всё необходимое, либо передают это задание агенту более высокого класса (который, вероятно, и получит награды и повышение в звании).

Более подробную информацию об Агентстве ты можешь найти на стр. 88.

Класс агента

Класс	*Зарплата*	*Резерв*
0	$40	$500
1	$60	$1,000
2	$80	$2,000
3	$120	$4,000
4	$150	$8,000
5	$200	$15,000

Техасский рейнджер

Требования: *закалённый, выносливость d8+, драка d6+, верховая езда d6+, стрельба d6+, уличное чутьё d6+, выживание d6+, выслеживание d6+*

Техасские рейнджеры охраняют закон и порядок на территории южных штатов. Это закалённые бойцы, которые ловят беглых преступников, грабителей, дезертиров и шпионов на просторах Высоких равнин и в других областях Конфедерации. «Эпитафия Тумстоуна» заявляет, что техасские рейнджеры, как и Агентство, помимо борьбы с преступностью, заняты поисками сверхъестественного. Но это лишь сказки?

Рейнджеры всегда начинают службу в звании рядового, а позже могут получить повышение.

Рядовой рейнджер получает значок (дающий +2 к ***харизме***, когда рейнджер имеет дело с теми, кто подчиняется ему по статусу, и распространяющий его юрисдикцию на всех мирных граждан Конфедерации), экземпляр книги «Беглецы от закона Конфедерации» из свода законов КША (даёт +2 к проверкам ***общедоступных знаний***, связанных с законами), и общее указание, в какую сторону направляться.

Оплата труда рейнджеров немного выше, чем у сотрудников Агентства, но предполагается, что рейнджер любого звания способен справиться с любым делом без посторонней

помощи. Как говорит старая пословица: «Одно дело — один рейнджер».

Выполнив задание, будь то поимка преступников или что-то более необычное, рейнджер докладывает о его завершении. Маршал делает проверку ***повышения*** по таблице повышения в звании, стр. 48.

Звания рейнджеров

Звание	Оплата
Рядовой	$43
Капрал	$45
Сержант	$52
Старший сержант	$60
Второй лейтенант	$130
Первый лейтенант	$135
Капитан	$140
Майор	$194
Подполковник	$206
Полковник	$237

Если ты решил стать техасским рейнджером, прочитай о них побольше на странице 89. Но сначала спроси Маршала, не возражает ли он, чтобы ты получил свой значок.

Потусторонние черты

Баловень судьбы

Требования: *дикая карта, закалённый*

За этим парнем (или девушкой) словно кто-то приглядывает. Госпожа Удача улыбается ему, как бы ни обернулись дела.

Один раз за сессию он может потратить одну фишку любого цвета так, как если бы это была синяя фишка. Черту ***баловень судьбы*** можно выбрать несколько раз, но не более одного на каждый ранг. Когда ты снова её выбираешь, твой герой получает возможность потратить ещё одну фишку за сессию, как описано выше.

Примета

Требования: *новичок, дикая карта*

Эту черту можно выбрать только во время

создания персонажа (кроме случаев, когда у него есть основания «открыть» в себе дремлющие способности уже в процессе игры).

Люди на Таинственном Западе суеверны, они верят слухам, приметам и бабкиным сказкам. Но иногда случается, что приметы и суеверия несут в себе зерно истины. Не все досужие россказни непременно лживы. Вот послушай-ка, что говорят о людях, рождённых в определённый день…

Ты можешь выбрать одно особенное событие, связанное с рождением твоего персонажа — необычное обстоятельство или день. Что бы ты ни выбрал, персонаж получает связанную с этим событием особенность, которую можно активировать, потратив фишку любого цвета. Если у тебя нет фишек, использовать особенность нельзя.

Незаконнорождённый

Его называют ублюдком — в прямом значении слова. Не «злобным мерзавцем» или «гнусным типом», а тем, кто он и есть. Его родители не состояли в браке. Возможно, он даже не знает, кто его отец. Говорят, что такой человек способен видеть незримое.

Потратив фишку, персонаж способен увидеть невидимых существ (или тех, что умеет сливаться с фоном благодаря сверхъестественным способностям).

Перевёрнутый

Есть поверье, что ребёнок, родившийся ножками вперёд, обладает чудесной способностью исцелять раны.

Твой герой — именно такой человек. Он может потратить фишку, чтобы совершить ***великое исцеление***. Чтобы использовать эту ***силу***, он не должен делать проверки и всегда автоматически получает один успех (то есть, вылечивает ровно одну рану).

Рождественский подарок

Ребёнок, появившийся на свет в Рождество, наделён исключительной защитой от сверхъестественных сил, если те исходят от злых духов. Поэтому твой герой может взять как ***мистический дар*** только ***чудеса*** или ***шаманизм***. Если у тебя другой ***мистический дар***, эта примета тебе не подходит, возьми другую.

Когда герой является целью любого другого ***мистического дара***, он может потратить фишку, чтобы отменить воздействие ***силы*** на себя, а также заставить противника, использующего эту ***силу***, сделать проверку ***характера*** со штрафом –4. Если тот провалит проверку, он в шоке.

Рождённый в День всех святых

Поговаривают, что Джек Фонарь, Король Хэллоуина, благоволит к тем, кто рождён в ночь его праздника, и дарует им способность яснее видеть путь в мире сверхъестественного.

Выбрав эту примету, твой персонаж может взять в качестве ***мистического дара*** только ***магию*** или ***безумную науку***. Если ты хочешь выбрать другой ***мистический дар***, придётся брать другую примету.

Безумный учёный, рождённый в День всех святых, может потратить одну фишку и сделать проверку ***характера***, когда он выбирает черту ***новая сила***. Если проверка успешна, это значит, что его не постигает помешательство (см. подробности в Книге Маршала).

Картёжник, взявший эту особенность, может потратить одну фишку и сделать проверку ***характера***, чтобы избежать расплаты, когда он собирает комбинацию в покере для своих чар (см. Книгу Маршала). При успешной проверке он всего лишь получает шок, а если проверка с подъёмом, то герою удаётся полностью избежать скверных последствий.

Седьмой сын

Твой герой рождён для славы и величия, его имя войдёт в легенды и будет греметь по всему Дикому Западу.

У твоего персонажа есть дар управлять судьбой. Когда в его присутствии кто-то использует фишку, ты можешь потратить фишку того же цвета, чтобы отменить эффект первой.

Легендарные черты

Быстр, как молния

Требования: *легенда, стремительный, ловкость d10+*

Когда твой герой выхватывает пушку, другие не успевают и глазом моргнуть, не то что достать своё оружие. Говорят, что он самый быстрый стрелок на Диком Западе. Мы не знаем, правда это или нет, но он действительно быстр, очень быстр.

Всякий раз, когда твой герой получает карту меньше 10 при определении инициативы, считай, что он вытянул десятку той же масти.

Воззри — конь блед...

Требования: *легенда*

У Одинокого рейнджера был Сильвер, у Зорро — Торнадо. Твоя лошадь ничуть не уступает им!

Может быть, это жеребец, которого ты только что укротил. Или верный пони, который всюду с тобой со времён его и твоей юности. Так или иначе, у твоей лошади есть что-то особенное — личность, характер, называй как хочешь.

Возьми характеристики своей лошади из книги правил «Дневник авантюриста» (смотри там «боевую лошадь») с тем лишь различием, что она получает особенность ***бесстрашный*** и черту ***шестое чувство***.

И ещё твоя лошадь считается ***дикой картой***. У неё есть собственные фишки, и она способна делать всё, что могут ***дикие карты***.

Если твой верный конь умрёт, ты не получаешь нового автоматически. Чтобы обзавестись ещё одним таким же особенным скакуном, ты должен ещё раз взять эту черту.

♠ ♥ ♦ ♣

Правая рука Дьявола

Требования: *легенда; стрельба, драка или метание d10+*

Твой герой скор на руку в перестрелке и известен повсюду как безжалостный боец. Его называют правой рукой дьявола (или левой, если он левша). У тебя есть особое оружие — твой герой сроднился с ним настолько, что оно сделалось его частью и обрело мистические свойства, будто их связала сама судьба.

Это оружие (не вид оружия, а один конкретный экземпляр) наносит дополнительные повреждения. К проверке урона добавляется ещё одна игральная кость, значение которой соответствует наибольшему значению игральной кости урона данного оружия. Например, карабин Кольта (обычный урон 2d8), выбранный для этой черты, наносит 3d8 урона.

Эта черта связана с конкретной единицей оружия — если ты утратишь свой карабин, то теряешь и черту, а тот, кто заберёт твою пушку, получает её со всеми мистическими свойствами, исходящими от этой черты.

Проклятый

Требования: *легенда, репутация*

Старые стрелки не умирают, они лишь… Ну ладно, умирают, и ничего приятного в этом нет.

Но к твоему персонажу — ветерану многих славных перестрелок и легенде мистического Дикого Запада — это не относится. Если он умрёт, он вернётся обратно.

Возьми эту черту, если ты терпеть не можешь, когда твои планы на будущее прерывает что-то настолько банальное, как смерть.

Если твой герой убит, он автоматически возвращается из мёртвых в обличье ***меченого*** (учти, что к самоубийцам это не относится). Как скоро он оживёт, зависит от Маршала и от сюжета игры. Может быть, сразу, а может быть, и после того, как над ним проведут заупокойную службу. В «Книге Маршала» об этом рассказано подробнее.

Смерть — это только начало, приятель!

Товары и снаряжение

Старый добрый шестизарядник в кобуре. Винтовка системы Винчестера. Добрая лошадь и прочное седло. Вот то, что тебе совершенно необходимо.

Другие товары на продажу? Колода карт, ящик динамита? Вот что я скажу, приятель. Найти, где тебе продадут всё нужное, — дело нехитрое. Посложнее будет отыскать торговца, который не стремится тебя надуть.

В этой главе мы расскажем, что ты можешь купить и чего это будет тебе стоить.

Как было сказано в предыдущей части книги, твой герой начинает игру с 250 долларами на руках. Всё, что тебе нужно из вещей, придётся пойти и купить.

Денег не так уж и много, верно? Есть два способа их потратить с умом. Первый — заплатить полную стоимость по списку в этой главе и не знать горя со своими покупками. Второй — купить товар со скидкой, на распродаже или в сомнительной лавке на окраине.

Помнишь поговорку «скупой платит дважды»? Как поступить — решать тебе и только тебе!

Товары по дешёвке

Почти всё, что перечислено в списке товаров, можно купить дешевле. Исключение — цена за услуги.

Повседневные товары, которые продаются по дешёвке, видали лучшие дни. Одежда — поношенная и рваная, шляпа — безнадёжно мятая (а то и с дырками от пуль), колода карт — засаленная и с загнутыми углами, так что тебя не пустят с ней играть ни в одно приличное заведение. Возникнут ли из-за этого сложности? Смотря по ситуации, амиго. Что-то сойдёт за милую душу, что-то бросится в глаза окружающим, а что-то навлечёт большие неприятности. И никогда заранее не знаешь, что именно!

Уценённое снаряжение обойдётся где-то в 50% от обычной стоимости, но это касается только вещей, перечисленных ниже.

Если у такого снаряжения нет никаких недостатков, оно будет продаваться почти за полную цену.

Купленное за полцены оружие, сёдла, инструменты — всё, что твой герой может использовать при проверках характеристик, — подводит тебя, если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1, так же, как если бы у персонажа наличествовал изъян ***кривые руки***.

Например, томагавк может развалиться прямо в руках именно в тот момент, когда ты намереваешься огреть им какого-нибудь мерзавца.

Если ты уже взял изъян ***кривые руки***, а потом сэкономил, купив уценённое снаряжение… Что же, удачи, амиго. Приобретённое по дешёвке барахло будет подводить тебя вдвое чаще — когда при проверках на игральной кости, соответствующей навыку, выпадет 1 или 2.

Купленный тобой предмет, который не играет роли в проверках навыков, может влиять на отношение окружающих к твоему персонажу. Мятый пыльный плащ отлично сгодится, когда ты едешь верхом через прерию. Но если заявишься в нём туда, где собралось изысканное общество, вряд ли тебя примут с радостью.

Если от предмета зависит реакция окружающих, персонаж получает штраф –1 к ***харизме***. Когда таких предметов несколько, штрафы складываются, но нельзя получить суммарный штраф более –2 за уценённое снаряжение, сколько бы его ни было.

Пример: *Патрик О'Бранд купил у барыги в переулке плащ с обтрёпанными рукавами и шляпу неопределённого цвета. Они прекрасно служили ему, пока он держался вдали от пышных собраний. Но на балу у мэра он получит штраф –2 к* ***харизме****. Если Патрик купил ещё и ботинки, которые разваливаются на ходу, он не получит –3 к* ***харизме*** *за одежду (но если он наденет на бал новую шляпу, а плащ и ботинки оставит прежними, то у него останется штраф –2, поскольку на нём два уценённых предмета одежды).*

Лошади за полцены

Бывают времена, когда в кармане почти пусто, и денег на стоящую лошадь не наскрести. Вот ты и задумываешься, не навестить ли барышника на окраине города — того, кто готов за твои жалкие центы продать тебе животину о четырёх ногах, вроде как годную под седло. В конце концов, это ведь лучше, чем тащиться пешком?

У лошади, купленной за полцены, помимо обычных характеристик, будет два мелких изъяна или один крупный. Изъяны выбирает Маршал. Да-да, покупаешь лошадь, а потом узнаёшь, что тебе досталась дряхлая кляча, упрямая кобыла или злобный и непокорный жеребец. За что платил, то и получишь.

Решил сэкономить? Или слишком беден, чтобы купить хорошую лошадь? Риск входит в сделку.

Маршал, мы знаем, тебе не терпится обрушить на игроков все возможные последствия, но постарайся всё же не слишком увлекаться. Вряд ли эта лошадь окажется безграмотной или пожелает следовать Старым путям. Выбирая изъяны, учитывай, что это всё-таки лошадь!

Продаём товары

Во время приключений ты можешь заполучить вещи, которые тебе не слишком-то нужны.

Повседневные предметы легко продать или обменять. Более редкие или опасные, например, оружие или золотые слитки сбыть с рук не так просто.

Один-два таких предмета можно продать за полную цену, надо только найти правильного покупателя. А если ты просто принёс барахло в лавку, не жди, что торговец заплатит ту же цену, по которой ты купил бы у него эти товары.

Ему тоже надо на чём-то зарабатывать, в конце концов.

Когда ты пытаешься продать большую партию нелегальных товаров, оружия или драгоценностей, будь готов, что у служителей закона появятся к тебе вопросы. Те самые вопросы, на которые никто не хочет отвечать по доброй воле.

Успешная проверка ***уличного чутья***, когда ты находишься в городе средней величины (или более крупном), означает, что тебе удастся сбыть всё за четверть от цены продажи. Подъём при проверке — удача с тобой, амиго, ты получишь на руки половину от цены продажи. Такую проверку можно делать раз в неделю.

Описания предметов

Большинство предметов в списке товаров и снаряжения не требует дополнительных объяснений. Мы приводим описание вещей, назначение или способ использования которых может быть не вполне очевиден.

Верёвка (20 ярдов): эта верёвка может выдержать вес в 300 фунтов. За каждые 50 фунтов нагрузки сверх этого ты должен бросать 1d6 раз в минуту, и так всё время, пока не уберёшь дополнительную нагрузку. Если выпадет 1, верёвка порвётся.

Динамит: динамит можно купить отдельными шашками или целыми ящиками. В ящике обычно 24 шашки. В таблице оружия указано, что происходит, когда ты взрываешь заряд из нескольких шашек. Опытный подрывник может связать вместе до восьми шашек, сделав метательную гранату. Если значение урона для определённого количества шашек не указано, добавь +1 урона за каждую дополнительную шашку сверх базового значения из таблицы. Например, 3 шашки динамита наносят 3d6+1 урона, а в остальном эффекты точно те же, что у заряда из двух шашек. Семь шашек нанесут 4d6+3 урона, а в остальном всё так же, как для заряда из четырёх.

Взрыв динамита автоматически вызывает детонацию других зарядов динамита в радиусе взрыва. При проверке урона рассчитайте его для суммарного числа зарядов в зоне взрыва. Если одновременно детонирует и взрывается более восьми динамитных шашек, то для тех, что сверх восьми, нужно сделать отдельную проверку урона.

Восемь и более динамитных шашек, взрывающихся одновременно, считаются тяжёлым оружием.

Например: *Алекс швыряет в Патрика заряд из четырёх динамитных шашек, не зная, что в седельных сумках у Патрика спрятано ещё десять шашек. И тут взрываются все четырнадцать! Поскольку их больше восьми, это две отдельные проверки урона — первая за первые восемь шашек, и она наносит 5d6 урона в зоне, определяемой большим шаблоном, вторая — за оставшиеся шесть, которые наносят 4d6+2 урона в зоне среднего шаблона.*
Если бы шашек в сумме было восемнадцать, проверок урона было бы три: за первые восемь, за вторые восемь и за оставшиеся две.
Когда применяешь это правило, совмести центр первого шаблона с эпицентром изначального взрыва, а центры остальных шаблонов расположи там, где находились дополнительные заряды взрывчатки. Это может привести к цепочке взрывов, когда всё новые заряды оказываются в зоне поражения. Если это произошло… что же, постарайся не переборщить со злорадным смехом.

Кирка: кирка — так себе оружие, слишком тяжёлое и несбалансированное. Решил драться киркой? Тебе потребуется ***сила*** d8 и более, и даже тогда у тебя будет штраф –1 к ***защите*** и проверкам ***драки***. Кирка наносит ***сила+d6*** урона.

Кобура для быстрого выхватывания: эта кобура сделана так, чтобы позволять её владельцу мгновенно выхватывать оружие. У тебя именно такая? Если ты хочешь выхватить пушку и выстрелить в тот же раунд, то на выхватывание пушки налагается штраф –1 (а не -2). Любые другие дополнительные действия дают штраф –2, как обычно.

Краги: две отдельные штанины из прочной кожи, которые надевают поверх обычных брюк, чтобы ехать верхом. Краги защищают твои ноги и штаны от потёртостей. Они дают +1 к проверке ***верховой езды*** при определении уровня усталости.

Лампа: освещает круг радиусом 4 клетки. Одной пинты масла достаточно, чтобы лампа горела в течение трёх часов. Если лампу уронить, есть 50% шанс, что она разобьётся, и один шанс из шести, что разлившееся масло подожжёт горючие предметы.

Нитроглицерин: жидкая взрывчатка, из которой делают динамит. Взрывается от любого чиха. Если ты таскаешь с собой, скажем, бутыль с нитроглицерином и получаешь две единицы при любой проверке ***ловкости***, нитроглицерин тут же взрывается. Урон считай таким образом, как если бы в тебя бросили ёмкость с нитроглицерином.

Отмычки: если ты решил взломать замок, а отмычек у тебя нет, всё равно смело взламывай! Со штрафом –2 к проверке ***взлома***.

Сменный барабан: небольшой цилиндр с патронами для револьвера. Позволяет перезаряжать револьвер так же быстро, как если бы у тебя была черта ***быстрая перезарядка***. Очевидно, что патроны в барабан нужно вставить заранее.

Топор лесоруба: топор на длинном топорище, предназначенный для того, чтобы валить деревья и обрубать сучья. Оружие из него весьма неудобное. Если ты всё-таки решил им драться, то потребуется ***сила*** d8. В остальном характеристики этого топора как у томагавка с той разницей, что он двуручный. И если у тебя при проверке навыка ***драки*** на соответствующей игральной кости выпадет 1, значит, ты рубанул по себе самому. Две единицы? Ещё сильнее не повезло, приятель. Считай урон, как если бы ты получил подъём при атаке.

Топорик (плотницкий): если применяешь топорик как оружие, используй характеристики ножа.

Капсюльное оружие

Это устаревший вид огнестрельного оружия, который можно назвать надёжным и скорострельным только в сравнении с кремнёвыми пистолетами и аркебузами. Ему на смену повсюду приходят современные модели, заряжаемые унитарными патронами с гильзой. Однако капсюльные ружья и револьверы ещё не окончательно ушли со сцены, и тебе вполне могут такое продать, а то и подстрелить тебя из него.

Шаровая пуля и капсюль с порохом заряжаются по отдельности (шомполом через дуло или, позже, у револьверов, специальным рычагом запрессовывая пулю в камору барабана). Времени на перезарядку это требует больше, чем современные патроны и обоймы, поэтому у такого оружия время перезарядки 2. Всё оружие в таблице, у которого время перезарядки 2, является капсюльным.

Осторожнее с этим антиквариатом, амиго. Заряжать его слишком уж долго. Свяжись с таким, и рано или поздно поймёшь: втравить тебя в неприятности оно может, а вытащить из них — вряд ли.

Фотоаппарат: старомодная фотокамера на треноге. Ты ставишь её, накрываешься чёрной тканью и обещаешь всем, что сейчас вылетит птичка. Те, кого ты снимаешь, должны несколько минут сидеть неподвижно, иначе снимок не получится. Помни, что это не фотокамера «Эпитафия», которая позволяет снимать движущиеся объекты.

Оружие

Английский пистолет-кинжал Вессона образца 1840 года: лезвие ножа выдвигается между стволами этого оружия и наносит урон ***сила+d4***.

Бола или лассо: с помощью этого оружия можно выполнить ***уловку***, основанную

на ***ловкости***, используя навык ***драки*** (для лассо) или ***метания*** (для бола). Успех означает, что у противника штраф –2 к ***защите*** до его следующего действия. При успехе с подъёмом противник падает навзничь, получает штраф –2 к ***защите*** и оказывается в шоке.

«Бантлайн», он же кольт Бантлайна: эта модель кольта «миротворца» была сделана по специальному заказу для Неда Бантлайна, писателя, автора «десятицентовых романов». Отличается шестнадцатидюймовым стволом, снабжена кобурой-прикладом. Бантлайн заказал на фабрике Кольта ограниченное количество таких револьверов и дарил их известным людям на Западе. Купить «бантлайн» почти невозможно. Либо заказывай его у Кольта (фабрика в Нью-Джерси охотно сделает тебе такой за 500 долларов), либо попытайся «унаследовать» от предыдущего владельца, если тот не прикончит тебя раньше. В списке стрелков, у которых имеется «бантлайн», есть такие имена как Уайетт Эрп и Бэт Мастерсон, так что заказать на фабрике — более мудрое решение.

Из-за длинного ствола «бантлайны» почти невозможно быстро выхватить. Черта ***быстрая реакция*** и кобура для скоростного выхватывания не дают своих обычных преимуществ.

Карабин (или револьвер) Ле Ма: у этого необычного оружия под винтовочным или пистолетным стволом расположен ещё один ствол — обрез 16-го калибра. Переключатель перемещает курок между стволами, так что можно переключаться между ними без штрафа.

Кнут: если владелец оружия получает подъём при атаке, атака не наносит дополнительного урона d6. Вместо этого жертва получает штраф –2 к ***защите*** до своего следующего действия.

Оружие системы Гатлинга: винтовки, дробовики и пистолеты Гатлинга повсеместно встречались на полях сражений Гражданской войны. У них есть дурное свойство — их легко заклинивает. Если, стреляя очередью, ковбой выкинет больше единиц чем любых других значений при проверке ***стрельбы***, оружие клинит, и оно не будет функционировать, пока не выполнена успешная проверка ***ремонта***. В остальных случаях попадания и промахи считаются как обычно.

Спортивная винтовка Эванса: этот многозарядный карабин использует особые патроны калибра.44, которые делаются только производителем оружия. Купить эти патроны на Западе не так-то просто, но их можно заказать у оружейной компании. Доставка занимает около трёх недель.

Дьявольские машины

Хотя многое из перечисленного выше оружия и находится на передовом крае современных технологий, все эти вещи ни в какое сравнение не идут с творениями изобретателей, называющих себя «Новыми учёными» и создающих механизмы, работающие на энергии призрачной руды.

Несмотря на невероятную эффективность этих новомодных устройств, многие называют их «дьявольскими машинами», и всё потому, что механизмы эти склонны разваливаться на части, взрываться и ломаться, и обычно в тот самый момент, когда хозяину позарез нужно, чтобы они работали. Изобретателям не нравится это название, но оно, тем не менее, прижилось.

Великое множество дьявольских машин (по крайней мере, тех, что видны широкой публике) создаётся в мастерских известнейшей компании Смита и Робардса. Покупатели могут заказать эти удивительные машины, и их привезут прямо к порогу, а то и «в поле» экстренной курьерской доставкой.

Агрегаты и дьявольские машины

В терминологии Новой науки есть один важный нюанс.

«Агрегаты» — это устройства, наспех собранные безумным учёным прямо на месте.

«Дьявольские машины» — это механизмы, в которые вложены месяцы или даже годы исследований в лаборатории и материалы, полученные в плавильных печах или созданные вручную опытными мастерами-ремесленниками. Их можно купить у изобретательской фирмы, такой как «Смит и Робардс», их могут разработать и создать безумные учёные, или же их можно найти в частной коллекции изобретателя-одиночки.

Сходным образом дела обстоят в алхимии: сомнительного рода составы, приготовленные в лаборатории по всем правилам, называют эликсирами. Те, что созданы «на коленке» учёным, взявшим себе черту ***алхимия*** (см. стр. 108), называются зельями.

Клепаем и ставим на поток

У обычного учёного средней руки, как правило, нет оборудования, времени и свободных средств, чтобы создавать эликсиры и дьявольские машины. Но как только учёный добьётся известности и сколотит капитал, он может строить механизмы ничуть не хуже тех, что выходят у крупных игроков — во всяком случае, ничуть не менее надёжные!

Имея на руках чертежи, безумные учёные способны построить любую дьявольскую машину или воссоздать уже имеющуюся (эликсиры, увы, может создать лишь учёный с чертой ***алхимия***). Чтобы сделать это, им потребуется купить набор базовых компонентов общей стоимостью в половину итоговой цены машины. Постройка займёт (итоговая цена/10) дней. Учёному могут помогать до четырёх ассистентов, если у каждого из них есть навык ***ремонта d6*** и более, ускоряя постройку в 2 и более раз (раздели базовое время постройки на количество работников, включая и самого учёного).

По завершении постройки учёный должен сделать проверку ***безумной науки***, чтобы определить качество новой дьявольской машины. Успех означает, что новое творение работает именно так, как хотелось. При успехе с подъёмом устройство ломается только при критическом провале (это никак не сказывается на устройствах, которые и так имеют это свойство). Провал означает, что время было потрачено впустую, но материалы можно использовать для новой попытки. При критическом провале сделайте проверку как при поломке устройства (см. пункт «Неполадка» для этого механизма). Вне зависимости от результата и время, и использованные материалы пропали зря.

Неполадки

Из-за нестабильности призрачной руды и слишком большой спешки в изготовлении устройств неполадки на Диком Западе происходят не так, как описано в «Дневнике авантюриста». Когда у персонажа, использующего агрегат или дьявольскую машину, выпадает 1 на игральной кости параметра (вне зависимости от результата на диком кубике), будь это

учёный и его навык ***безумной науки*** или другой соответствующий устройству навык — оно ломается. Зрелищно. Агрегаты взрываются, выпускают облака вонючего газа, — словом, наносят ущерб окружающим на 2d6 урона в радиусе среднего шаблона. Дьявольские машины же зачастую ещё более опасны, и в их описании содержатся особые результаты неполадок.

Тебе кажется, что это чертовски непредсказуемо? Ты совершенно прав, так и есть! Главное, не забывай, что ты всегда можешь потратить фишку, чтобы получить другой результат. Это отменяет единицу и даёт тебе второй шанс избежать большого взрыва (разумеется, если ты не получишь единицу ещё раз, но ты же не можешь быть настолько неудачником, правда?).

Вне зависимости от специфики неполадки, поломанное устройство непригодно к использованию до тех пор, пока его не починят, что обычно требует 2d6 часов и проверки навыка ***ремонта***, сделанной кем-то, кто обладает чертой ***мистический дар (безумная наука)***.

Покупка дьявольских машин

Несмотря на очевидную опасность этого дела, многие храбрые (или безнадёжно глупые) стрелки используют дьявольские машины и эликсиры, чтобы получить преимущество в бою. Хотя эти предметы и нельзя купить в обычной скобяной лавке или аптеке, их можно заказать напрямую у «Смита и Робардса». Их головной офис расположен в Солт-Лейк-Сити, штат Юта, со складами в Денвере, Додже и Вирджинии. Эти склады, впрочем, не продают «с прилавка» и не привечают посетителей, все покупки придётся заказывать из головного офиса. «Смит и Робардс» требуют оплаты вперёд, и доставка обычно занимает около недели (или двух до Додж-Сити) поездом. Также доставка может быть произведена при помощи орнитоптера или парового вагона прямо «в поле», что обойдётся тебе в лишний доллар за каждый фунт доставленного груза (минимум 1000 долларов), и она обычно занимает не более 2d8 часов.

Так как на разработку и создание этих устройств могут понадобиться месяцы идаже годы, «Смит и Робардс» не принимают спецзаказов.

Каталог "Смита и Робардса"

Предметы из этого списка чаще всего заказывают на заводах Смита и Робардса.

Бронежилет

Цена: *1800 долларов*

«Смит и Робардс» производят модель бронежилета, не только защищающую от выстрелов из большинства пистолетов и револьверов, но и лёгкую настолько, что её можно носить в летнюю жару. Жилет усилен стружкой из призрачной руды, которая обеспечивает модификатор +2 к ***стойкости***. И при этом он весит всего 10 фунтов. Можно купить и более тяжёлую модель бронежилета, которая даёт +4 к ***стойкости***, но и весит вдвое больше — 20 фунтов. Тот и другой жилет защищают лишь торс. Чтобы снять или надеть жилет, нужно потратить одно действие.

Неполадка: среди товаров «Смита и Робардса» бронежилет — один из самых безопасных и предсказуемых. Тем не менее, несчастливые случайности всё же происходят и с ним. Если при проверке на прочность получается критический провал, урон приводит к воспламенению призрачной руды, нанося тому, на кого надет жилет, 2d10 урона немедленно и ещё 2d6 урона каждый раунд, пока он не снимет жилет.

Гирокоптер

Цена: *8000 долларов*

Тем, кого больше интересует скорость путешествия, чем комфорт, «Смит и Робардс» могут предложить потрясающее устройство — гирокоптер. Это винтовой летательный аппарат, работающий на энергии пара. Паровой котёл приводит в движение маршевый пропеллер, который тянет гирокоптер вперёд. Поток воздуха,

возникающий при движении, вращает лопасти большого подъёмного винта и поднимает механизм в небо. Места в нём достаточно, чтобы перевозить двух человек.

Ускорение/Макс. Скорость: 15/30;

Стойкость: 8 (2); **Команда:** 2;

Примечания: проверка ***пилотирования*** в сложных условиях делается со штрафом -2; одного фунта призрачной руды хватает примерно на 50 миль полёта.

Неполадка: если на игральной кости, соответствующей навыку, при проверке ***пилотирования*** выпадет единица (вне зависимости от результата на диком кубике), паровой котёл, работающий на призрачной руде, взрывается, нанося 3d10 урона всему, что окажется в радиусе большого шаблона (включая экипаж гирокоптера и сам аппарат). Если взрыв происходит в воздухе, не забудь добавить урон от падения!

Детектор призрачной руды

Цена: *2500 долларов*

Этот детектор — чрезвычайно сложное и невероятно дорогое устройство, которое анализирует содержание в атмосфере частиц призрачной руды.

Успешная проверка ***безумной науки*** обнаруживает присутствие призрачной руды в радиусе ста ярдов. Подъём позволяет увеличить точность детектора до 50 ярдов и уменьшает штраф к последующей проверке ***внимания*** до –2.

Проверка ***внимания*** (с базовым штрафом –4) даёт возможность обнаружить местонахождение призрачной руды. Один раз в день ты можешь сделать эти две проверки, чтобы попытаться отыскать выходы призрачной руды на поверхность. Впоследствии можно будет разрабатывать жилу.

Неполадка: если на игральной кости, соответствующей навыку, при проверке ***безумной науки*** выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), устройство даёт ложные результаты, обнаруживая призрачную руду везде, где бы ни находился владелец.

Огнемёт

Цена: *2000 долларов*

Огнемёты «Смита и Робардса» работают по обычным правилам для огнемётов в «Дневнике авантюриста». Заряда в них достаточно на 30 выстрелов. Хитроумный маркетинговый ход «Смита и Робардса» состоит в том, чтобы предлагать собственную зажигательную смесь для перезарядки огнемёта. Или покупай у них, или рискуй, что баллон взорвётся, если перезаряжаешь чем попало. Горючая смесь, купленная у производителя, обойдётся в 90 долларов за полный баллон.

Неполадка: если при проверке ***стрельбы*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), огнемёт взрывается, наносит 3d10 урона всему, что окажется в пределах среднего шаблона и поджигает все горючие материалы в этой области (см. правила по возгоранию в «Дневнике авантюриста»)! Если используется горючая смесь Смита и Робардса, то неполадка случается только при критическом провале.

Оружие системы Гатлинга (личное)

Цена: *различная*

Оружие системы Гатлинга становится всё более популярной покупкой среди жителей Дикого Запада. Широко известно, что Агентство выдаёт такое оружие своим сотрудникам. Детальное описание смотри на странице 60.

Неполадка: если при проверке ***стрельбы*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), это значит, что стрелок не может справиться с отдачей, его разворачивает в разные стороны, и пули летят куда попало. Считай это огнём на подавление против всех вокруг в радиусе большого шаблона с центром на стрелке. Оружие не может ранить больше жертв, чем в нём осталось патронов.

Пилюли "Быстрее молнии"

Цена: *75 долларов за дозу.*

Изготовленные специально для стрелков, которым нужно преимущество в бою, эти пилюли стимулируют нервную систему, заметно ускоряя импульсы и даруя герою сверхъестественную скорость реакции.

Если персонаж, находящийся под воздействием этих пилюль, вытягивает восьмёрку или меньше при определении инициативы в бою, он может тянуть карту ещё раз и выбрать лучшее значение из двух. Эффект длится до тех пор, пока персонаж не вытянет джокер, или до конца боя.

«Неполадка»: бракованные пилюли замедляют реакцию. За каждую принятую дозу пилюль персонаж должен сделать проверку ***выносливости***. Если при этом на игральной кости характеристики выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), он не получает вышеуказанного преимущества, а вместо этого вынужден тянуть две карты при определении инициативы и использовать худшую.

Также, если у героя есть черты, влияющие на инициативу, — они не действуют. Эффект длится до тех пор, пока персонаж не вытянет джокер, или до конца боя.

Паровой экипаж

Цена: *1500 долларов*

Когда мормоны основали Солт-Лейк-Сити, они обнаружили, что окружающие его соляные равнины кишат гремучниками. Путешествие через эти опасные земли было одним из самых тяжких испытаний, выпавших на их долю. В 1870 профессор Дариус Хельстромм посетил Солт-Лейк-Сити и открыл его обитателям секрет своего нового изобретения — парового экипажа.

Эта паровая безлошадная повозка позволяет промчаться через соляные равнины в мгновение ока. Она плохо ведёт себя на пересечённой местности и бесполезна в гористых районах, но когда она движется по равнине, то вполне способна обогнать лошадь на длинной дистанции.

Эти машины получили такую известность, что бандиты Невады и других равнинных районов начали использовать их для налётов на поезда. Наиболее отчаянные из этих проходимцев даже устанавливают пулемёты Гатлинга на своих паровых повозках.

Ускорение/Макс. Скорость: 5/15;

Стойкость: 10 (3); **Команда:** 4;

Примечания: проверка ***вождения*** в сложных условиях делается со штрафом –2; одного фунта призрачной руды хватает примерно на 60 миль поездки.

Неполадка: если при проверке ***вождения*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), паровой котёл, работающий на призрачной руде, взрывается, нанося 3d10 урона всему, что окажется в радиусе большого шаблона (включая всех, кто находится в экипаже, и само устройство).

Ракетный ранец

Цена: *2100 долларов*

«Бизоны», 10-й кавалерийский полк армии США, размещённый в форте Апач, штат Нью-Мексико, постоянно подвергался атакам апачей. Листая последний каталог «Смита и Робардса», командир полка заметил эту новинку инженерной мысли и немедленно заказал пять штук на свои личные сбережения. Отобрав лучших бойцов в своём подразделении, он выделил им эти ранцы, и впоследствии отряд стал известен как «Летающие бизоны».

Ракетный ранец обладает грузоподъёмностью в 300 фунтов (плюс собственный вес) и работает до 20 минут на одном куске призрачной руды весом в фунт. Когда запал подожжён, от него загорается стержень из призрачной руды в центре ранца, который начинает подогревать воду в котле. Пар, выходящий из ранца, поднимает «пилота» в воздух, при этом скорость взлёта можно контролировать, спуская излишки пара при помощи больших клапанов по обе стороны ранца.

Шаг ранца равен 20, при этом вертикальный подъём происходит вдвое медленнее — одна клетка подъёма требует двух клеток ***шага***, спуск же считается как обычно.

Неполадка: если при проверке ***пилотирования*** во время выполнения манёвра на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), ранец взрывается, нанося 3d10 урона всем в радиусе среднего шаблона. Не забудь добавить урон от падения.

Фотокамера "Эпитафия"

Цена: *1600 долларов*

«Эпитафия Тумстоуна» публикует еженедельные отчёты об удивительных созданиях и странных событиях, которые редко принимаются на веру серьёзными людьми. Как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, но любое движение сводит на нет все усилия современного фотографа.

Смит и Робардс преодолели это ограничение, добавляя в эмульсию для фотопластин истолчённый призрачный камень. Эти фотопластины (они дороже обычных и стоят по $5/шт.) несовместимы с обычными фотокамерами и требуют специальной камеры «Эпитафия». Камера называется так потому, что как только она появилась в продаже, «Эпитафия Тумстоуна» тут же начала использовать её для получения фотографий, публикуемых в газете. К сожалению, сам факт популярности этих камер заставляет скептиков предположить, что фотографии являются подделкой.

Персонажи проходят проверку ***смекалки***, чтобы делать фотографии.

Неполадка: если на игральной кости, соответствующей навыку, при проверке ***смекалки*** выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), призрачная руда в фотопластинах детонирует, нанося 2d4 урона всем в пределах малого шаблона.

Эликсир божественного голоса

Цена: *50 долларов за дозу*

Этот густой сироп смягчает горло и укрепляет (или расслабляет) голосовые связки, так что они становятся способны издавать чарующие звуки, делая голос необычайно приятным для слушателей. Эликсир популярен среди певцов и драматических артистов, которые при помощи голоса зарабатывают себе на жизнь, а также среди политиков, влюблённых в звучание собственных слов и желающих того же от аудитории.

Приняв этот эликсир, выпивший получает +2 к ***харизме*** в течение следующего часа.

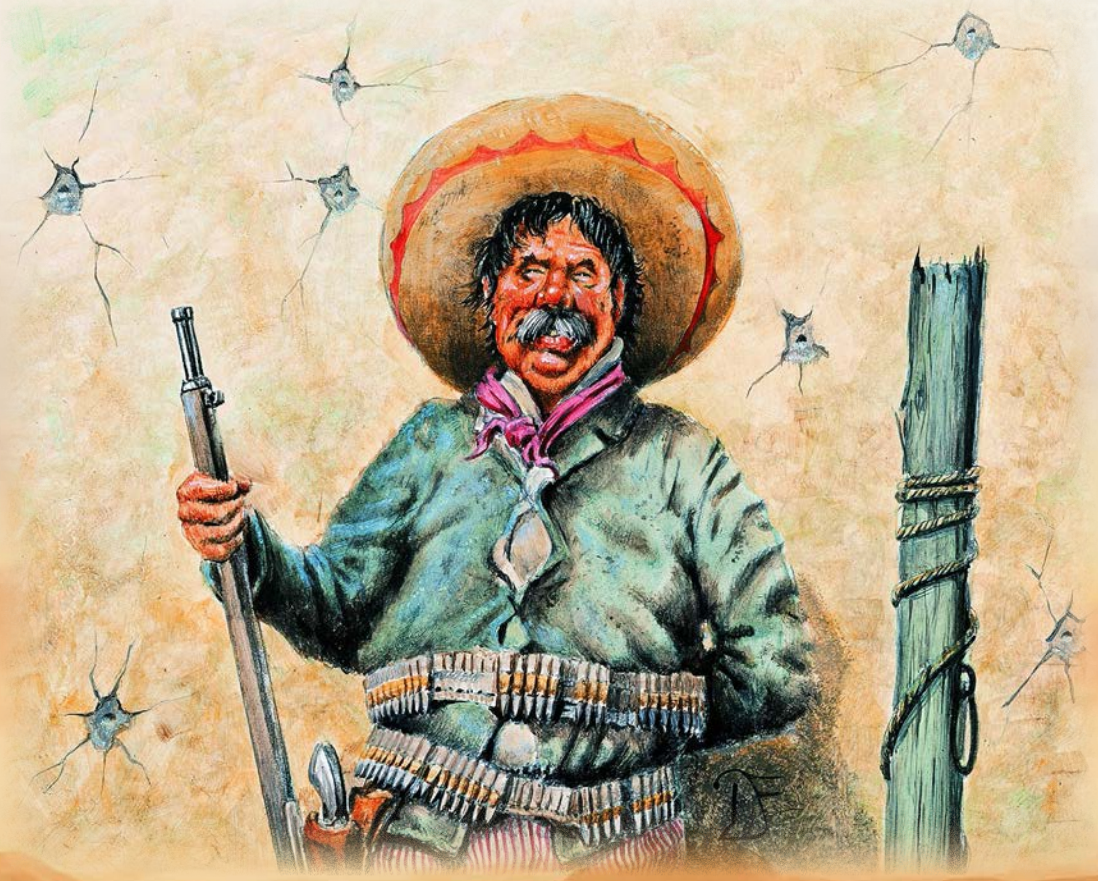
«**Неполадка**»: если у персонажа при проверке ***убеждения*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), пока он находится под воздействием этого эликсира, его голос становится грубым и хриплым на ближайшие 24 часа, из-за чего персонаж получает –2 к ***харизме***.

Эликсир восстановления сил

Цена: *150 долларов за дозу*

Хороший, большой глоток патентованного Эликсира восстановления сил Смита и Робардса излечит тебя от любого недуга. Приняв его, твой ковбой немедленно избавляется от уровней ***усталости*** и может тут же сделать проверку ***выносливости***, чтобы избавиться от ***ранений***, как если бы он лечился обычным образом. Получил ли он эти ранения в течение последнего часа или нет, не имеет значения. При этой проверке не учитывается штраф за ранения.

«**Неполадка**»: при приёме каждой дозы эликсира персонаж должен сделать проверку ***выносливости***. Если на игральной кости, соответствующей этой характеристике, выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), эликсир загорается во время приёма и разжигает огонь в желудке твоего героя! Персонаж немедленно получает 2d6 урона.



Обычные предметы

Товар	Цена	Вес*
Одежда		
Брюки/юбка	$2	2
Костюм/платье *(выходной)*	$15	6
Краги	$4	6
Лонг-джонс	$2	2
Пальто *(зимнее)*	$15	3
Плащ походный	$10	4
Рубашка/блуза *(выходная)*	$3	1
Рубашка/блуза *(рабочая)*	$1	1
Сапоги	$8	4
Туфли/ботинки	$2	1
Чулки шёлковые	$1	—
Взрывчатые вещества		
Бикфордов шнур *(за фут)*	5¢	1/50
Взрыватель	$10	10
Детонационный кабель *(за 50 футов)*	$2.50	1
Динамит *(1 шашка)*	$3	1
Динамит *(ящик, 24 шашки)*	$65	30
Капсюль-детонатор	$1	—
Нитроглицерин *(за пинту)*	$2.50	1
Еда и напитки		
Бекон *(за фунт)*	15¢	1
Дешёвый ресторан		
Обычная еда	25¢	—
Дорогой ресторан		
Завтрак	50¢	—
Обед	25¢	—
Ужин	$1	—
Кофе *(за фунт)*	25¢	1
Походный рацион *(в день)*	50¢	3

Товар	Цена	Вес
Прочее снаряжение		
Верёвка *(50 футов)*	$5	8
Гитара	$8	6
Гармошка губная	50¢	—
Золото *(1 унция)*	$5	—
Карты игральные	25¢	—
Кирка	$2	12
Лампа	$2.50	4
Лопата	$1.50	5
Масло ламповое *(галлон)*	10¢	6
Мешок спальный	$4	10
Молоток	50¢	2
Напильник	25¢	1
Наручники	$3.50	3
Отмычки	$50	1
Очки	$5	—
Посуда походная	$2	3
Проволока колючая *(за фут)*	2¢	1/10
Руда призрачная *(за 1 фунт)*	$100	1
Рюкзак	$2	3
Сверло, бур	$2	2
Серебро *(1 унция)*	$1	—
Сигара	5¢	—
Сковорода чугунная	50¢	5
Спички *(100 штук в коробке)*	50¢	1/4
Табак		
Жевательный *(жестянка)*	50¢	1
Курительный *(кисет)*	50¢	1
Топор лесоруба	$2	5
Топорик *(небольшой)*	$1	2.5
Трубка курительная	$2	3/4
Фляжка *(полная/пустая)*	$1	5 (1)
Фотоаппарат	$3	5
Фотопластинка	$1	1/2
Часы обычные	$2.50	1/2
Часы золотые	$10	1/2

**** Все величины указаны в имперской системе для сохранения атмосферы. См. стр. 23***

Обычные предметы

Товар	Цена	Вес
Оружейные принадлежности		
Кобура		
Быстрого выхватывания	$11	1
Обычная	$3	1
Оружейный ремень	$2	1
Патронташ	25¢	—
(для дробовика или охотничьего ружья)		
Сменный барабан	$3	1
Чехол для винтовки	$3	.5
Шляпы, головные уборы		
Сомбреро	$3.50	—
Чепец	$2	—
Шляпа-дерби	$1.50	—
Шляпа-стетсон	$5	—
Шляпа-федора	$3	—
Спиртные напитки		
Дешёвое пойло		
Бутылка	$2	4
Шот	10¢	—
Качественная выпивка		
Бутылка	$5	4
Шот	25¢	—
Пиво *(стакан)*	5¢	—

Товар	Цена	Вес
Транспорт		
Билет на дилижанс	10¢	—
(за 1 милю)		
Билет на поезд	5¢	—
(за 1милю)		
Билет на речной пароход	5¢	—
(за милю)		
Коляска	$200	—
(фаэтон,кабриолет)		
Лошадь	$150	—
Мул	$50	—
Пролётка	$75	—
Седельные сумки	$5	5
Седло	$25	30
Фургон	$200	—
Услуги		
Бритьё и стрижка	25¢	—
Ванна	$1	—
Врач:		
Вызов на дом	$5	—
Приём в кабинете	$3	—
Комната *(за сутки)*		
Высококлассный отель	$10	—
Дешёвая гостиница	$2	—
Пансион *(с кормёжкой)*	$3	—
Похороны	$5	—
Сфотографироваться	$10	—
Телеграмма (за слово)	5¢	—

В этой таблице указана полная цена на обычные предметы хорошего качества. Дешёвые товары можно купить за 50% этой цены, но вы получаете ровно то, за что платите: рано или поздно они вас подведут (см. страницу 56).

Огнестрельное и метательное оружие

Название	*Дальность*	*Урон*	*Ск.*	*Цена*	*Вес*	*Обойма*	*Мин.Сила*	*Примечания*
Автоматическое								
Пулемёт Гатлинга (.45)	24/48/96	2d8	3	$1,500	40	100	–	ББ 2; нельзя стрелять на ходу
Карабины								
Карабин Ле Ма (.42)	20/40/80	2d8	1	$35	9	9	–	ББ 1;
& дробовик (16)	12/24/48	1–3d6	1	–	–	1	–	—
Спенсер (.56)	20/40/80	2d8	1	$15	8	7	–	ББ 2
Шарп '55 (.57)	20/40/80	2d8	1	$18	8	1	–	ББ 2; ПЗ 2
Дерринджеры и пеппербоксы								
Английский Дерринджер 1840 г. (.36)	5/10/20	2d6	1	$5	1	8	–	ББ 1; ПЗ 2
Дерринджер (.41)	5/10/20	2d6	1	$8	.5	2	–	ББ 1
Пеппербокс Рупертуса (.22)	5/10/20	2d6	1	$6	1	8	–	—
Пистолет-кинжал Вессона (.41)	5/10/20	2d6	1	$6	1	2	–	ББ 1
Револьверы одиночного действия								
Армейский Кольт (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$12	2	6	–	ББ 1
Кольт Бантлайна (.45)	15/30/60	2d6+1	1	$500	3	6	–	ББ 1
Кольт «Драгун» (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$11	4	6	–	ББ 1
Кольт «Миротворец» (.45)	12/24/48	2d6+1	1	$15	2	6	–	ББ 1
Револьвер Ле Ма (.40)	12/24/48	2d6	1	$25	4	9	–	ББ 1
& дробовик (16)	5/10/20	1–3d6	1	–	–	1	–	—
Флотский Кольт (.36)	12/24/48	2d6	1	$10	3	6	–	ББ 1
Револьверы двойного действия								
Кольт «Гром» (.41)	12/24/48	2d6	1	$14	2	6	–	ББ 1
Кольт «Миротворец» (.45)	12/24/48	2d6+1	1	$15	2	6	–	ББ 1
Кольт «Молния» (.38)	12/24/48	2d6	1	$13	2	6	–	ББ 1
Кольт «Фронтир» (.32-20)	12/24/48	2d6	1	$8	2	6	–	ББ 1
Револьвер Старра (.44)	12/24/48	2d6+1	1	$9	2	6	–	ББ 1; ПЗ 2

ПЗ — перезарядка. МШ, СШ, БШ — малый/средний/большой шаблон.
Тяж.Ор. — тяжёлое оружие. ББ — бронебойность.

Огнестрельное и метательное оружие

Название	*Дальность*	*Урон*	*Ск.*	*Цена*	*Вес*	*Обойма*	*Мин.Сила*	*Примечания*
Винтовки								
Баллард '72 (.56)	24/48/96	2d8	1	$24	11	1	–	ББ 2; ПЗ 2
Баллард Экспресс (.50)	24/48/96	2d10	1	$30	11	11	d8	ББ 2
Винчестер '73 (.44-40)	24/48/96	2d8	1	$25	7	15	d6	ББ 2
Винчестер '76 (.45)	24/48/96	2d8	1	$40	7	15	–	ББ 2
Винтовка-револьвер Кольта (.56)	24/48/96	2d8	1	$24	11	5	d6	ББ 2; ПЗ 2
Кольт-Патерсон Модель '86 (.69)	24/48/96	2d10	1	$25	12	7	d8	ББ 2; ПЗ 2
Мушкет Энфильд (.58)	12/24/48	2d8	1	$25	9	1	–	ББ 2; ПЗ 2
Спортивная винтовка Эванса (.44)	24/48/96	2d8	1	$30	12	34	–	ББ 2
Спрингфилд (.58)	24/48/96	2d10	1	$8	9	1	d6	ББ 2; ПЗ 2
Шарп Биг 50 (.50)	24/48/96	2d10	1	$20	10	1	d8	ББ 2
Ружья (12 калибр)								
Двустволка	12/24/48	1–3d6	1-2	$35	8	2	–	+2 к Стрельбе
Обрез	6/12/24	1–3d6	1-2	$35	5	2	–	+2 к Стрельбе
Многозарядная винтовка Винчестера	12/24/48	1–3d6	1	$35	8	4	d6	+2 к Стрельбе
Одноствольное (простое)	12/24/48	1–3d6	1	$25	6	1	–	+2 к Стрельбе
Ружье-револьвер Кольта	12/24/48	1–3d6	1	$45	10	5	d6	+2 к Стрельбе
Другое дистанционное оружие								
Бола	4/8/16	Сила+1	1	$3	.5	1	–	—
Лук	12/24/48	2d6	1	$3	2	1	–	—
Нитроглицерин *(8 унций в бутылке)*	4/8/16	3d6	1	$1.25	.5	1	–	БШ
Динамит								
1 шашка	4/8/16	2d6	1	$3	.5	1	–	МШ
2 шашки	4/8/16	3d6	1	$6	1	1	–	МШ
4 шашки	3/6/12	4d6	1	$12	2	1	–	СШ
8 шашек	2/4/8	5d6	1	$24	4	1	–	БШ; ББ 4; Тяж.Ор.

Холодное оружие

Название	*Урон*	*Вес*	*Цена*	*Примечания*
Боевая дубинка	Сила+d6	3	$3	—
Дубинка	Сила+d4	1	—	—
Кастет	Сила+d4	1	$1	—
Кнут	Сила+d4	2	$10	Защита –1; Дальность +2
Копьё	Сила+d6	5	$3	Защита +1; Дальность 1; требует 2 рук
Лассо	–	3	$4	Защита –1; Дальность +2;
Нож	Сила+d4	1	$2	—
Нож «Боуи»	Сила+d4+1	2	$4	ББ 1
Рапира	Сила+d4	3	$10	Защита +1
Сабля	Сила+d6	4	$15	—
Томагавк	Сила+d6	4	$3	—
Шипованная дубинка	Сила+d8	6	$8	ББ 2; Защита –1; требует 2 рук

Оружие системы Гатлинга

Название	*Дальность*	*Урон*	*Ск.*	*Цена*	*Вес*	*Обойма*	*Мин.Сила*	*Примечания*
Винтовка (.45)	24/48/96	2d8	2	$1200	13	12	d6	ББ 2
Дробовик	12/24/48	1–3d6	2	$1500	15	12	d8	—
Пистолет (.45)	12/24/48	2d6+1	2	$800	5	12	—	ББ 1

Оружие системы Гатлинга не может стрелять одиночными и должно всегда использовать свою максимальную скорострельность.

Боеприпасы

Название	*Кол-во*	*Вес*	*Цена*
Стрелы	20	1/5	$2
Револьверные патроны (.22-.38)	50	3/50	$2
Револьверные патроны (.40-.50)	50	5/50	$3
Винтовочные патроны (.38-.52)	50	6/50	$4
Винтовочные патроны (.56+)	50	8/50	$5
Порох, пуля и пыж	20	4/20	$1
Капсюли-детонаторы	60	1/60	50¢
Патроны для ружья	20	2/20	$2

Правила Дикого Запада

У Дикого Запада есть отличия от других миров: то, что в нём особо важно, и то, что работает иначе. Особые правила, распространяющиеся только на Мёртвые Земли, делают этот игровой мир неповторимым и своеобразным.

На две части отчаянной отваги возьми одну часть загадок и тайн, вскипяти всё в котле над ревущим пламенем, разведённом на осколках призрачной руды, зачерпни и отведай, тогда ты поймёшь, почему этот коктейль называют «Лихой Дикий Запад».

Выдержка

Выдержка — это сила воли твоего героя и его опыт, приобретённый большой ценой в столкновениях с опасностями прерий. Новички в половине случаев с воплем умчатся прочь, едва на них выскочит какая-нибудь жуткая с виду тварь, а бывалые путешественники могут, не дрогнув, сойтись с чудовищем в схватке, а при случае и плюнуть ему в морду.

Дикие карты получают 1 пункт ***выдержки*** за ранг, если их черты или изъяны не влияют на неё. Каждый пункт выдержки добавляет +1 к проверкам ***храбрости*** персонажа. Тебе может показаться, что это много, но учти, что в большинстве мест на Диком Западе на проверку ***храбрости*** налагаются большие штрафы.

В Книге Маршала об этом написано подробнее, игрокам же достаточно знать, что имея большую ***выдержку***, твой ковбой сможет лучше держать себя в руках, когда дела примут странный оборот. Впрочем, если у храбреца есть голова на плечах, он может счесть нужным сбежать в любом случае, чтобы не потерять свою голову в буквальном смысле слова.

Фишки

Вместо одного вида фишек, как в Дневнике авантюриста, в Мёртвых Землях их четыре, различаемых по цвету. Фишки, упоминаемые в базовой книге правил, здесь называются белыми фишками.

В начале каждой игры Маршал кладёт 20 белых, 10 красных и 5 синих фишек в шляпу, чашку или какой-то другой сосуд, называемый банком. Каждый игрок, не глядя, берёт столько фишек, сколько положено его персонажу, — чаще всего три. Маршал точно также берёт себе по одной фишке за каждого игрока. Когда в игру входят дикие карты, за которых играет Маршал, он берёт по две дополнительные фишки на каждую.

Фишки имеют разный цвет и дают разные преимущества. Вне зависимости от цвета, все они позволяют тебе либо сделать проверку на прочность, чтобы вылечиться от ранений, либо автоматически выйти из шока.

Все фишки возвращаются обратно в банк в конце каждой игровой сессии, так что не бойся использовать их, приятель. Зачем ещё они нужны, в конце концов?

Я рад, что ты спросил.

Белые фишки

Если тебе повезёт прожить достаточно долго, партнёр, ты на них ещё насмотришься. Белые фишки — самые распространённые и работают точно так же, как обычные фишки из Дневника авантюриста. Потратив одну, ты можешь пройти проверку параметра ещё раз и выбрать лучший результат из двух. К белым фишкам применимы все правила из Дневника авантюриста.

Красная фишка

Красная фишка даёт тебе возможность добросить d6 и прибавить результат к своему текущему (и этот кубик, как и остальные, может взрываться). Если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает единица, ведущая к особым осложнениям, то потратив эту фишки и добросив d6, можно их отменить. Также красная фишка сохраняет все свойства белой.

Есть, впрочем, и плохие новости: каждый раз, когда ты используешь красную фишку, Маршал тянет из банка фишку для плохих парней. Этого не произойдёт, если ты используешь красную фишку как белую (так что проходить проверки снова, лечиться и выходить из шока можно без опаски).

Синяя фишка

Синяя фишка работает точно так же, как красная, но не даёт Маршалу возможность тянуть фишку для антагонистов.

Золотая фишка

Когда ты с друзьями начнёшь получше ориентироваться на неизученных территориях Дикого Запада, возможно, вам повезёт повстречаться и с этим видом фишек. Эти негодяи не попадают в банк в начале игры — их кладут туда лишь в том случае, когда твоя группа побеждает какую-нибудь особо редкую и злобную зверюгу и выживает, чтобы об этом рассказать. Маршал знает, когда эти фишки должны оказаться в банке.

Золотые фишки не возвращаются в банк и могут быть использованы одним из трёх путей:

1. Используй их как синие фишки, добавляя +2 к итоговому результату.
2. Используй их, чтобы пройти заново любую проверку — проверку урона, проверку по таблице, проверку неполадки и т.д.
3. В конце сессии игрок может потратить неиспользованную золотую фишку и получить пункт опыта.

Перестрелки

Сражение на фронтире проходит по тем же правилам, что и в Дневнике авантюриста, за несколькими исключениями. Неважно, собираешься ли ты стрелять, бить, резать или как-то иначе калечить своего врага — ниже описано, как именно мы это делаем здесь, на Диком Западе.

Револьверы одиночного и двойного действия

Если огнестрельное оружие — не твоё хобби, то ты, скорее всего, не в курсе, что это значит. Не беспокойся, приятель, мы об этом позаботились — вот всё, что тебе нужно знать о револьверах:

Перед тем, как выстрелить из револьвера одиночного действия, тебе надо взвести курок. Это значит, что стрелок не может палить из этих штуковин настолько быстро, чтобы использовать манёвр «двойной выстрел», но зато он может «стрелять веерным огнём» (см. ниже).

Револьверы двойного действия быстрее и надёжнее. Они позволяют стрелку просто целиться и стрелять — при спуске курок взводится автоматически. У них веерный огонь невозможен, но зато можно быстро производить одиночные выстрелы, так что двойной выстрел разрешён.

Веерный огонь

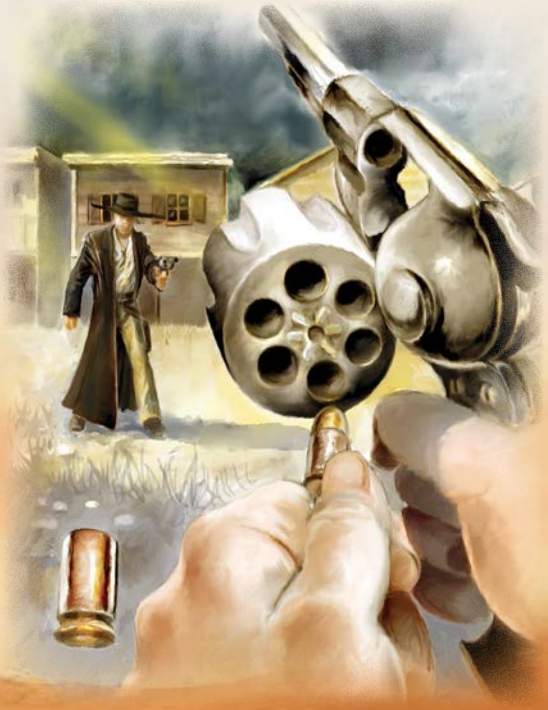
Веерный огонь — особая техника скоростной стрельбы, позволяющая мастерам револьвера мгновенно поразить до шести противников сразу.

Этот манёвр заменяет ***быструю атаку*** из Дневника авантюриста.

Для большинства «стрелков» прицелиться и не промахнуться при первом выстреле — уже проблема. Но порой встречаются и истинные мастера — те, кто способен попасть в цель, даже когда в процессе стрельбы яростно колотит своё оружие, да ещё и сделать это с невероятной быстротой.

Стрелок, который использует технику веерного огня, одной рукой удерживает спусковой крючок своего револьвера (это должен быть револьвер одиночного действия, иначе фокус не получится). Другой рукой он раз за разом ударяет по курку, отчего проворачивается барабан, и револьвер стреляет.

Если в барабан револьвера заряжены все шесть патронов, персонаж может выстрелить до шести раз за одно действие, как если бы он использовал манёвр автоматической стрельбы. На каждый выстрел налагается штраф –4, но,



теряя в точности, ты радикально увеличиваешь количество свинца, летящего в противника!

Стреляя веерным огнём, однако, следует быть осмотрительным, — если на игральной кости, соответствующей навыку ***стрельбы***, при этом выпадет 1 или 2, у тебя есть вероятность зацепить случайного прохожего (см. «Невинные жертвы» в основных правилах Дневника авантюриста).

Перезаряжаем оружие

Большинство стволов на Диком Западе заряжается старым добрым способом — по одному патрону. Нет, дружище, это не значит, что ты всякий раз тратишь шесть раундов, чтобы зарядить свой «Смит-Вессон». Это значит, что если ты отстрелял все пули, на то, чтобы достать новые и запихнуть в патронник твоей пушки, потребуется время.

Если патроны закончатся, придётся потратить действие на перезарядку. Герой может продолжить стрелять в этот же раунд, но тогда он получает штраф –2 к проверке ***стрельбы*** за несколько действий.

Оружие со скоростью перезарядки 2 и более работает так, как описано в правилах Дневника авантюриста. И заранее отвечу — нет, ты не можешь получить штраф за несколько действий и сделать всё в один ход. Впрочем, хорошая попытка! Вижу, ты уже начал понимать, как нужно вести себя на Диком Западе!

Дуэли

Спроси кого угодно о законах Дикого Запада, и тебе скажут, что честные и правильные люди сами следят за порядком на фронтире. Иными словами, если кто-то переступает черту, первым до него доберётся отнюдь не закон, а добросердечный сосед, решивший помочь правосудию. Это явление вместе с неписаным кодексом чести среди стрелков часто приводит к классической сцене вестернов — Перестрелке ровно в полдень.

В таких дуэлях каждый оппонент ждёт момента, когда другой потянется за оружием, прежде чем самому выхватить пушку и выстрелить. Первым достать оружие и подстрелить кого-то — это убийство, но если ублюдок вытащит ствол раньше тебя — это уже самозащита. Веришь или нет, даже на Диком Западе есть некоторые представления о законе и справедливости.

Идея состоит в том, чтобы заставить оппонента потянуться за оружием первым, после чего выхватить своё и выстрелить прежде него. В этом случае ты и его пристрелишь, и перед законом чист останешься. Разумеется, давать такое преимущество противнику более чем опасно, но иногда это твоя единственная возможность избежать виселицы.

Дуэль — это не просто красивые слова о том, как ты выхватил револьвер и пристрелил недоумка, назвавшего тебя шулером. Дуэль — это почти что ритуал. Когда два стрелка выходят на улицу и встают друг напротив друга, происходит нечто особенное. Время словно бы останавливается, как будто единственное, что важно сейчас — это поединок нервов и пуль, который вот-вот случится на пыльной улице. Поединок, в котором один из героев, скорее всего, умрёт.

Смертельный риск делает дуэль напряжённым и опасным событием. Людям нравится со стороны смотреть на то, как два стрелка выясняют отношения, но не у многих хватит храбрости участвовать в подобном. Чтобы получить хороший шанс в дуэли, нужна быстрая рука, а в облаках пыли и порохового дыма Дьяволу всегда найдётся пожива. Если всё это несколько не в твоём вкусе, дружище, то лучше подумай дважды, прежде чем называть игрока шулером или говорить комплименты его «особо близкой подружке». Дуэль — не то занятие, за которое стоит браться не привыкшему к оружию, и если ты не стремишься получить смертельное отравление свинцом, то лучше принеси свои извинения и уходи.

Быстрый и мёртвый

Когда отступать уже поздно, стрелки выходят на улицу и встают друг напротив друга. Если они не договорились об иных условиях, они начинают дуэль на расстоянии в несколько шагов (обычно на границе ближней дистанции для наименее дальнобойной из пушек дуэлянтов).

Тактика дуэли

Итак, как лучше вести себя в классической дуэли не на жизнь а на смерть?

В идеале нужно переходить к стрельбе как только ты хоть что-то собрал в надежде, что у противника нет вообще ничего. Если выжидать, пока не придут карты получше, ты рискуешь умереть, так их и не дождавшись.

Карманные карты могут быть паршивыми, но любая комбинация карт лучше, чем никакой, и ты можешь нанести достаточно урона даже со слабой рукой.

Может быть, ты захочешь подождать, чтобы собрать руку получше. Не исключено, что тебе выпадет карта, которая превратит жалкую пару в сет. Так намного лучше! Ну или не так уж хорошо, если ты тем самым позволил противнику дождаться карты, которой ему не хватало для роял-флэша.

Если у тебя нет комбинаций, имеет смысл подождать, пусть даже до момента, когда откроется последняя карта на столе (надеясь, что соперник не помешает тебе зайти так далеко). Почему? Потому что, чем больше карт открыто, тем выше твой шанс собрать руку получше.

Противник, разумеется, рассчитывает на то же самое.

Что ж, никто не говорил, что дуэль — штука простая. Придётся решить, что больше подходит твоему персонажу. А когда решишь — вперёд, не сворачивай с выбранного пути!

Оппоненты похрустывают пальцами, буравят друг друга взглядами. Возможно, они даже обменяются несколькими острыми фразами, готовя себя к тому молниеносному движению, стремительность которого отделяет жизнь от смерти.

Несмотря на весь пафос и браваду, дуэль делится на несколько простых этапов.

Действуй так, как здесь сказано:

1. Обмен взглядами

Каждый из дуэлянтов получает две карты рубашкой вверх. Это твои карманные карты — ты можешь смотреть на них, но лучше не показывать их оппоненту. Некоторые черты увеличивают количество карманных карт, которые дуэлянт получает в поединке, так что опасайся стрелка с рукой, полной карт!

Затем происходит обмен взглядами, особый поединок воли, в котором оппоненты стремятся одержать верх над противником, буравя его немигающим взором или стараясь «влезть ему под шкуру» при помощи острых слов. Каждый дуэлянт делает одну проверку ***запугивания*** (уверенным взглядом) или ***провокации*** (попытки отвлечь своего оппонента грязными ругательствами) против навыка своего соперника.

Противники не обязаны использовать один и тот же навык — ***запугивание*** вполне сработает против ***провокации*** и наоборот, и это означает, что соперники по-разному готовятся к смерти друг друга.

В идеале персонаж должен уверенно и грозно смотреть на соперника во время дуэли или придумать подходящую насмешку. Так или иначе, это не является обычным поединком воли — победитель не получает преимущества к проверке, а проигравший не оказывается в шоке.

Если результаты равны, то каждый дуэлянт получает ещё одну карту в закрытую, и происходит ещё одна проверка. Обмен взглядами продолжается до тех пор, пока один из участников не даст слабину, не выдержав напряжения (то есть, не проиграет встречную проверку навыков). Проигравший тянется за своим оружием, и… Время словно бы замирает. Каким бы ни был исход дуэли, любой свидетель скажет, что именно проигравший при обмене

Искусство дуэли

1. Обмен Взглядами

Раздай каждому дуэлянту по две карты рубашкой вверх (с учётом черт и изъянов).

Каждый из них делает проверку ***запугивания*** или ***провокации***. Если результаты равны, сдай каждому ещё по одной карте, так же в закрытую, и пусть они повторят проверку. Рано или поздно кто-то выиграет. Запомни, кто выиграл. Это будет важно на этапе обмена свинцом.

2. Кому повезёт?

Сдай три карты в открытую. Каждый из противников может крикнуть: «Стреляю!» — чтобы перейти к этапу «Попади!» Никто этого не сделал? Выложи ещё одну открытую карту. Снова можно кричать: «Стреляю!» — и переходить к третьему этапу. Если никто не решается стрелять, выложи последнюю карту, всё так же лицом вверх.

3. Попади!

Оба противника решают, ставят они на скорость или на точность. Потом они предъявляют каждый свою покерную руку из пяти карт, собрав её из открытых карт, что на столе, и карманных карт, что у них на руках. Помни, джокер заменяет любую карту!

4. Обмен свинцом

У каждого дуэлянта есть только один выстрел, никакого двойного выстрела или стрельбы веерным огнём. Тот, кто проиграл обмен взглядами, получает штраф –2 к проверке ***стрельбы***. Ковбой, собравший лучшую покерную руку, добавляет 1d6 к урону за каждую ступень, на которую его рука превосходит руку противника (например, флэш против двух пар даёт +3d6 урона).

Все выстрелы на скорость делаются со штрафом –2, кроме случаев, когда у персонажа есть черта ***быстрая реакция*** (штраф снижается до 0) или кобура для быстрого выхватывания (штраф –1).

Выстрелы на точность делаются как обычно. Если оба дуэлянта ещё живы, дальше происходит обычный бой.

взглядами взялся за оружие первым. Более того, проигравший получает штраф –2 к ***стрельбе*** на четвёртом этапе (см. ниже).

Пример: *ирландский стрелок Патрик О'Бранд и бравая помощница шерифа Алекс Найн собрались раз и навсегда разрешить свои разногласия на пыльной улице Дикого Запада. Каждый из них получает две карты в закрытую. У Алекс две восьмёрки, у Патрика туз и валет. Чувствуя себя уверенно, Патрик решает использовать свой навык* ***провокации****, и у него выпадает 4. Алекс в ответ молча сверлит его взглядом, используя* ***запугивание****, и получает 6. Под напором уверенности Алекс Патрик тянется за револьвером!*

2. Кому повезёт?

Маршал (или игрок, не участвующий в дуэли, если тебе так больше нравится) выкладывает три карты в открытую на стол. Сделав небольшую паузу, он выкладывает ещё две карты, по одной за раз, давая игрокам время подумать.

Из этих открытых карт и тех карманных, что у них на руках, стрелки пытаются собрать наилучшую покерную комбинацию из возможных.

На странице 148 для тех из вас, кто не силён в карточных играх, есть удобная таблица, показывающая, какая комбинация лучше. Джокер может быть любой картой, какой пожелаешь, даже копией той, что уже есть у игрока на руках.

Как только дуэлянт решает, что у него достаточно хорошая рука, он кричит: «Стреляю!» — это может быть сразу после того, как Маршал выложит первые три открытые карты, или после каждой из двух последующих.

Если ни один из дуэлянтов не решится стрелять до того, как последняя (пятая) открытая карта ляжет на стол, им придётся выстрелить сразу же после этого, вне зависимости от того, что у них за комбинация.

Эти парни собрались здесь, чтобы застрелить друг друга, в конце концов!

Пример: *первые три карты, пришедшие в открытую: туз, восьмёрка, восьмёрка. Коварная улыбка расползается по лицу Патрика, и он кричит: «Стреляю!» Он не знает, какие карты есть у Алекс, но две пары восьмёрок и тузов кажутся ему вполне убедительными.*

3. Попади!

Каждый ковбой (начиная с того, кто проиграл обмен взглядами) теперь должен решить, ставит ли он на скорость или на точность. Как и в обычном бою, дуэлянт может выхватить револьвер и выстрелить за одно действие (получая штраф –2 к ***стрельбе***) или потратить время и всё-таки попытаться попасть именно туда, куда метит.

Не забывай, что проигравший обмен взглядами уже имеет штраф –2 за утрату хладнокровия, поэтому если он ещё и пытается ставить на скорость, то хорошо, если он попадёт хотя бы в землю под ногами!

Когда приготовления окончены, пора открыть карты и взглянуть, кто останется стоять, когда осядет поднятая выстрелами пыль. Каждый дуэлянт открывает свои карты и заявляет свою лучшую комбинацию.

Пример: *проиграв обмен взглядами, Патрик должен решить, ставить ли на скорость или на точность. Он знает, что ему придётся мириться со штрафом –2, но с его* ***стрельбой*** *d12 он не особо обеспокоен. Патрик выбирает скорость и увеличивает свой штраф до -4! Алекс, будучи поспокойнее, решает не спешить и даёт Патрику право первого выстрела. Если бы она тоже выбрала скорость, Алекс и Патрик выстрелили бы одновременно (при этом Алекс получила бы штраф –2, а Патрик -4). Теперь оба стрелка открывают свои карты, и улыбка Патрика улетучивается, когда он видит, что его две пары меркнут перед каре Алекс Найн.*

4. Обмен свинцом

Это важная часть, приятель, та самая, когда пули впиваются в тело!

Те дуэлянты, которые выбрали скорость, сразу же делают один выстрел (стрелять веерным огнём пока не время, дружище). Если оба стрелка выбирают скорость, то выстрелы происходят одновременно (и не особо важно, кто кидает кости первым). Проверка ***стрельбы*** происходит как обычно, учитывая штраф *–2* за выхватывание и стрельбу в одном раунде. Это значит, что стрелок, проигравший обмен взглядами, сейчас получает штраф –4, если он выбрал скорость. Черта ***быстрая реакция*** работает, и отменяет штраф *–2* за скорость, в то время как кобура для быстрого выхватывания лишь уменьшает его до –1.

Если дуэлянт всё же попадает в цель, он делает проверку урона. Во время дуэли это происходит чуть иначе, чем в обычном бою: ковбой делает проверку урона своего оружия и добавляет d6 за каждый шаг, на который его комбинация карт отличается в лучшую сторону от комбинации соперника (см. таблицу на странице 148). Так что ковбой, набравший флэш против оппонента с двумя парами будет кидать дополнительные 3d6 урона, причём каждая из игральных костей может взорваться!

Теперь те из участников, которые выбрали точность, а не скорость (если они всё ещё в состоянии дышать), могут стрелять в ответ. Это происходит точно так же, как и описано выше (учитывая отсутствие штрафа за скорость). Опять-таки, все стрелки, решившие выбрать

точность, стреляют одновременно, и это можно обсчитывать в любом порядке.

Пример: *Патрик О'Бранд стреляет первым, но 7 при проверке навыка* ***стрельбы*** *и штраф –4 не выглядит столь радужно, а 1 на диком кубике вряд ли чем-то поможет. Алекс делает свой выстрел и попадает с подъёмом. Она кидает 2d6 за свою пушку, плюс 1d6 за подъём и 5d6 потому, что её каре на целых пять ступеней превосходит две пары Патрика! Пять из восьми её кубов взрываются, и Патрик скрипит зубами, — похоже, руку из тузов и восьмёрок не зря зовут рукой мертвеца!*

Если дуэлянты всё ещё стоят на ногах, когда облако дыма рассеивается, тяните карты инициативы и переходите к обычным правилам боя, чтобы окончить перестрелку. Помни, что тот, кто выхватит оружие первым, получит на свою шею всю тяжесть проблем с законом.

Азартные игры

Правил по азартным играм, которые содержатся в Дневнике авантюриста, обычно хватает для любой игры, которую ты можешь придумать, — но они слишком упрощены. Большую часть времени этого достаточно. Но иногда, особенно на Диком Западе, где покер и кости часто находятся в центре внимания, тебе, возможно, захочется чего-то большего, даже если ты не собираешься устраивать настоящую игру в покер. Вот тут могут отлично пригодиться правила дуэлей.

Всё работает почти так же, как для перестрелки, с той разницей, что задействованы лишь первые два этапа: «обмен взглядами» и «кому повезёт?» И играть могут до 6 участников, а не двое. Не забудь сделать ставки!

Вместо проверки ***запугивания*** или ***провокации*** каждый игрок делает проверку навыка ***азартных игр*** (как обычно, прибавляя

к проверке модификатор +2 в случае попытки жульничать). Игроки получают по одной карте за каждый успех проверки и за каждый подъём.

Каждый изучает набранную руку и при желании может спасовать, теряя свою ставку. Те, кто этого не делают, пытаются собрать наилучшую покерную руку из своих карт и карт на столе.

Тот, чья комбинация оказывается выигрышной, получает количество долларов, равное ставке, умноженной на силу этой комбинации (где флэш имеет силу 7, фуллхаус — 8 и так далее). Каждый из проигравших платит свою ставку, умноженную на силу своей комбинации.

Повешение

Порой людям кажется, что закон слишком медлителен. Иногда рядом просто нет никого, кто способен вершить правосудие по всем правилам. В такие моменты дело в свои руки часто берут обычные граждане. Как правило, это означает — собрать отряд добровольцев, найти подозреваемого и загнать его, как дичь на охоте. Если поймают, его ждёт красивый пеньковый галстук. Это удавка, если ты не в курсе.

Если персонаж (с петлёй на шее) падает пару футов (обычно с виселицы или со спины лошади), он должен сделать проверку ***выносливости*** со штрафом –2. Провал означает, что его шея сломана и он покойник! Критический провал означает именно то, что тебе подсказывает воображение (если оно ничего не подсказывает, знай, что у висельника оторвалась голова). Впрочем, если человека вешают, то о работе головой ему вряд ли стоит беспокоиться, верно?

Если тебя вздёрнули, и ты ухитрился, болтаясь в петле, протянуть достаточно долго, чтобы обеспокоиться о проблеме дыхания, делай проверку ***выносливости*** со штрафом –4 каждую минуту или получай уровень ***усталости***. Не волнуйся, страдалец, уже недолго осталось. Сильно устать вряд ли успеешь.

По ту сторону

Одинокие картёжники и священники из самой глуши, грозящие адскими муками; гениальные безумцы и смертоносные стрелки, которым не хватило ума остаться за порогом смерти, — все они причастны к тайнам Мёртвых Земель, а тайны эти не для слабых духом…

Этот раздел содержит информацию, которую не следует знать всем игрокам. Если Маршал не просил тебя специально прочитать эту главу, мы советуем не открывать её.

Пусть Дикий Запад остаётся для тебя загадочным и неизведанным. Тем интереснее тебе будет играть.

Теперь, когда зеваки поняли намёк и разошлись, пора раскрыть тебе в ужасающих подробностях все жуткие тайны мистического Дикого Запада.

Если ты всё ещё читаешь эти строки — значит, твой герой — один из тех счастливчиков, который осведомлён, почему именно Дикий Запад называется диким.

То, что ты знаешь

Большинство персонажей, имеющих ***мистический дар*** (а также, по долгу службы, агенты и рейнджеры), знают достаточно много о том, какие ещё странные парни обретаются вокруг. Картёжники в курсе, что на стороне чудотворцев сила их Бога, а ещё и те и другие знают о том, что именно лежит в основе изобретений безумных учёных.

Когда ты уже убедился на деле, что сверхъестественное существует, становится куда проще познакомиться с ним ещё ближе.

Ты знаешь, что встречаются необычные существа, хотя, возможно, считаешь их просто новыми видами животных, ранее не описанных в книгах. Ты в курсе, что в мире есть естественная для него магия, которую можно использовать, хотя для тебя, с некоторой вероятностью, это всего лишь новый, неизученный источник энергии. Здесь описаны те базовые знания, которыми обладают все персонажи, являющиеся агентами, рейнджерами, ветеранами Дикого Запада, а также обладатели ***мистического дара***.

Судный день

Будучи причастным к странностям этого мира, ты сталкивался по крайней мере со слухами о том, с чего всё началось. Ты знаешь, что событие, называемое Судным днём, произошло четвёртого июля 1863 года. Ты слышал, что в этот день некие «тёмные боги» вернули в мир магию и монстров впридачу. Впрочем, если ты не относишь себя к людям религиозным, можешь считать это бредовыми суевериями!

Более глубокие знания, включая то, что на самом деле случилось в тот день и кто такие «Жнецы» — тайна, которую тебе предстоит разгадать, путешествуя по Дикому Западу. Истина где-то рядом, мучачо, и она стоит того, чтобы её поискать.

Ходят слухи, что «Жнецы» избрали себе смертных слуг на земле. Кто-то называет таковыми Дариуса Хельстромма, Гранта, Дэвиса или его заместителя, — в общем решай сам, принимать ли такие россказни на веру.

Призрачная руда

Призрачная руда — сверхэкономичное топливо, обнаруженное в 1868 году после Великого Землетрясения. Вначале найденное лишь

в Лабиринте, впоследствии оно было обнаружено по всему миру.

Суеверные считают, что это топливо было послано Дьяволом, чтобы посеять семена алчности и раздора в сердцах людей. Веришь ты в это или нет, но руда уж точно находится в странных и проклятых местах. Например, в Чёрных Холмах — священном месте в центре земель сиу.

Ещё один слух о призрачной руде повествует о том, что пронзительный визг, который она издаёт во время горения, и призрачные лица, которые некоторым мерещатся в клубах дыма, принадлежат душам мёртвых. Впрочем, «безумные учёные», работающие с этой дрянью каждый день, называют это поверье галиматьёй, так что решай сам, кому верить.

Монстры

Ты знаешь, что чудовища реальны, и слышал много историй о том, как прикончить некоторых из таких тварей раз и навсегда. Тебе известно, что ходячим мертвецам необходимо стрелять точно в голову, что вампиры умирают от кола в сердце и что оборотни боятся серебра. Некоторые монстры — вроде ведьм — владеют своей собственной формой колдовства. Все эти формы вместе взятые обычно зовут «чёрной магией», и настоящие герои ею не пользуются. Возможно, что создания ночи получают магию из рук самих Жнецов.

Агентство и Техасские рейнджеры

Официально и Агентство, и Техасские рейнджеры должны следить за местными слугами закона, ловить шпионов, переходящих границу, и защищать правительство от особо серьёзных угроз.

На практике все, кто знают Дикий Запад не понаслышке, в курсе, кто они такие на самом деле. Охотники на монстров, вот кто, приятель.

Нет, разумеется, они и впрямь делают всё то, о чём говорят на публике, но зачастую лишь прикрываются официальной работой, выслеживая какую-нибудь мерзкую тварь.

Основная причина не любить агентов и рейнджеров в том, что они не любят свидетелей. Обе организации считают, что информация о монстрах приведёт только к ещё большим страданиям и боли, а эти эмоции неким образом дают Жнецам силу. Когда очередной кошмар появляется на свет (или тьму), агенты и рейнджеры прилагают все силы, чтобы прикончить его быстро и навсегда, при этом не попавшись на глаза прессе, которую и те, и другие ненавидят (в первую очередь «Эпитафию Тумстоуна», которая куда более точна, чем многие думают, пусть и куда менее, чем ей хотелось бы).

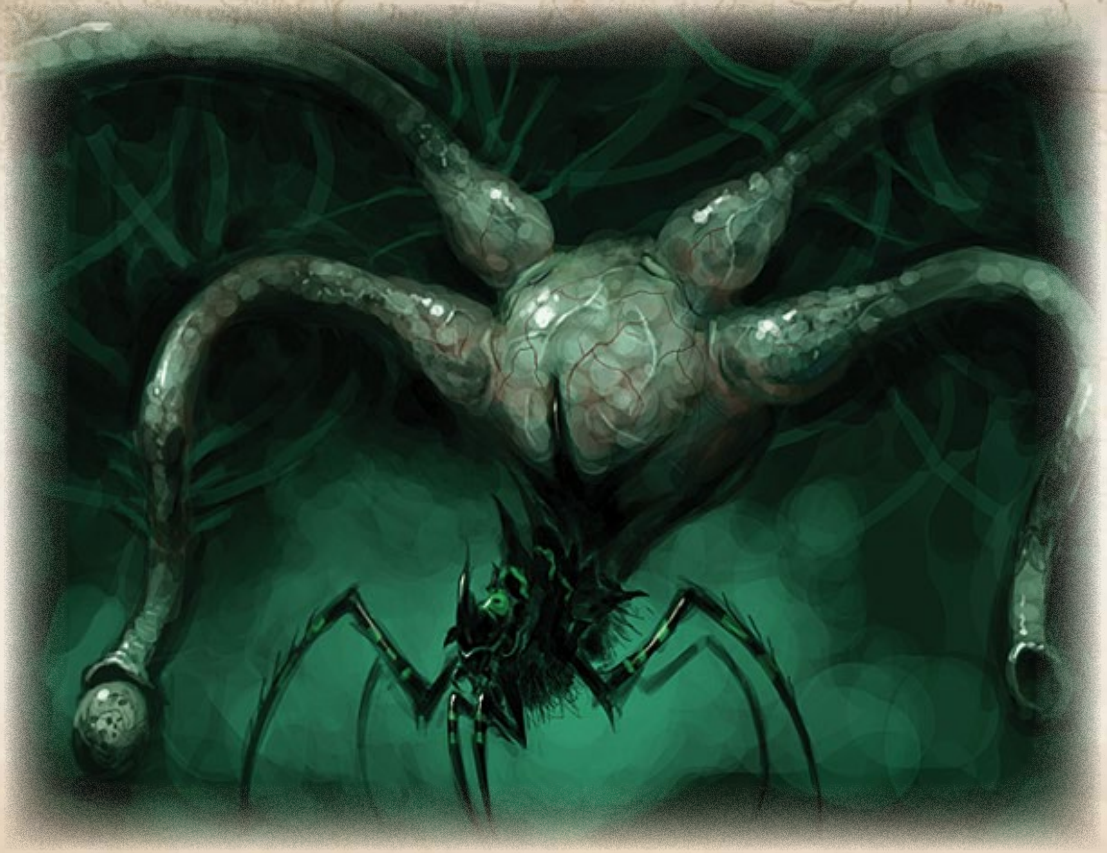
Мистический дар

На Диком Западе хватает странных людей с необычными талантами, и их можно разделить на пять основных групп. Если ты читаешь эту главу, то знаешь о них, пусть, возможно, и немного.

Чудотворцы — это, как правило, христианские священники, но также ими могут быть монахи (или монахини) и разнообразные мистики. Вне зависимости от деталей конкретного вероисповедания, «избранный» одной из мировых религий иногда творит чудеса, чтобы сражаться с силами зла.

Разнообразие тех, кто получает подобные благословения, вызывает множество дебатов у исследователей, судя по всему, «силы добра», служащие источником чудес, являются или пантеоном всех добрых богов мировых религий, или, что более вероятно, одним и тем же божеством, известным под многими именами. Оставим этот спор церковникам ближайшей семинарии, приятель. Всё, что можно сказать с уверенностью, что «добрые» религии способствуют появлению чудотворцев.

Возможность творить чудеса порой даётся не самым достойным людям. Среди чудотворцев попадаются наглецы и проходимцы, в которых благочестия не больше, чем в грязи на их ботинках. На вопрос «как такое возможно?» священники обычно улыбаются и говорят,



что «неисповедимы пути Господни». Волю Его обычно исполняют святые, но иногда и грешники могут стать избранными.

Картёжники — это колдуны Дикого Запада. Они творят свои заклинания, вступая с незримыми духами в игры, в которых на кон ставится толика потусторонних сил. Если картёжники побеждают, им становятся доступны могущественные заклинания, которые способны разрезать человека на кусочки веером брошенных карт или заставить дьявольскую машину подавиться пригоршней болтов и заглохнуть.

Но если они проигрывают, то им приходится платить немалую цену — частицу своего разума, тела или души. Это называется «расплатой», и оказаться рядом с ними в такой момент — не самая лучшая мысль.

Безумных учёных называют так не потому, что они сошли с ума (ну, как правило, если и сошли, то не полностью): как и картёжники, они заключают сделки с духами, только в этом случае в обмен на технологические секреты. Иногда они усиливают уже известные устройства сверхъестественными способами. В отличие от картёжников большинство безумных учёных отказывается верить в духов, считая, что все их штуковины полностью нормальны, либо предполагая, что им удалось открыть некий доселе неизвестный источник энергии.

Когда работают их дьявольские машины: огнемёты, паровые экипажи, рентгеновские очки, оружие Гатлинга и так далее, — результаты поистине впечатляющи. Когда их машины не работают, результаты, скажем так, очевидны.

Примерно как фейерверк на Четвёртое июля. Большинство таких штуковин использует призрачную руду в том или ином виде, так что вменяемые люди стараются держаться подальше от столь взрывоопасных изобретателей.

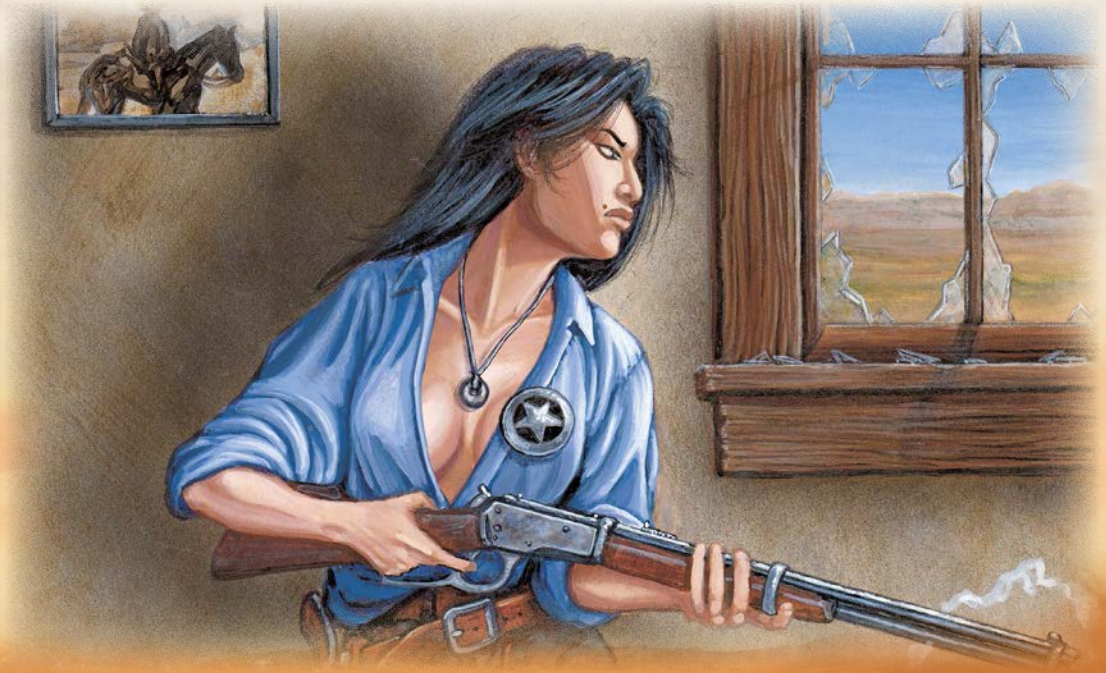
Можно с уверенностью сказать, что **мастера боевых искусств** — одни из самых загадочных людей, связанных с тайными силами мира. Агентство уже начало изучать их умения, и есть теория, что те, кто смог овладеть своим внутренним «Ци», научились получать мистическую энергию из своего собственного тела, не заключая договор с демонами подобно картёжникам или безумным учёным.

Меченые

Когда-то они были обычными людьми и умерли в свой черёд; некие тёмные силы вернули их в мир живых и приводят их тела в движение. Злые духи дают меченым силы, недоступные смертным, именно потому эти создания столь опасны. Похоже, однако, что души этих несчастных не покидают своих тел, большую часть времени удерживая власть над своей оболочкой. Существует множество историй о меченых, «маниту» («дух» на одном из индейских наречий) которых перехватывают власть над телом носителей время от времени и творят ужаснейшие вещи под их личиной. Некоторые люди верят, что меченым неизвестно ничего о событиях, происходящих, пока демон контролирует их тело. Другие считают это удобной отговоркой меченых, чья воля слишком слаба, чтобы подчинить себе духа.

Продолжаем представление

Нижеследующие статьи предназначены только для тех, кто собирается играть персонажа с ***мистическим даром***, техасского рейнджера или агента. Начать игру в качестве меченого нельзя — это может случиться с тобой только в процессе игры.



Разумеется, это твоя книга, и ты можешь прочитать её полностью, но так ты лишишься одного из удовольствий от игры — поиска знаний о тайнах окружающего мира, происходящего во время приключений. Мы очень рекомендуем тебе сначала изучить краткие сведения, приведённые ранее в этой главе, чтобы решить, кого ты хочешь играть, а затем читать только те правила, которые относятся к выбранному тобой типажу.

Секретные службы

Если ты агент или техасский рейнджер, то у тебя есть две должности. Публичная представляет собой что-то вроде федерального агента, но настоящая твоя работа — охотиться на тварей, таящихся в ночи.

Если ты играешь агента или рейнджера, то можешь читать всю эту главу (агентам дозволено читать про рейнджеров и наоборот — эти организации хорошо осведомлены друг о друге).

Агентство

Агентством называется отдел секретных расследований Союза Штатов. На территории Союза Агентство отвечает за контрразведку и противодействие вражеским диверсантам и саботажникам, в то время как на Юге — содержит обширную сеть шпионов.

Тем не менее, шпионаж и контршпионаж являются только частью обязанностей Агентства. Все знают, что агенты проворачивают всякие тайные делишки. Что знают не все — так это то, что среди прочего Агентство также расследует сверхъестественные события, происходящие на территории Союза. Разумеется, никто из них не признается в этом публично. Более того, агентам запрещено раскрывать свои связи со своей же организацией!

Совершенно секретно

На самом деле, причины секретности очевидны. Во-первых, агенты, занимающиеся шпионажем на Юге, и так постоянно рискуют быть обнаруженными, а любое свидетельство работы на правительство Севера приведёт их на виселицу. Несмотря на мирный договор, отношения остаются напряжёнными, и агенты, пребывающие в здравом уме, знают, что любые документы, связывающие их с Агентством, следует оставить по эту сторону линии Мэйсона-Диксона.

Даже когда агенты работают на территории Союза, они стараются не доводить дело до предъявления документов. Агентство предпочитает работать в тайне, и ни один агент не станет «светить» себя, особенно если он пытается обнаружить вражеского шпиона.

Работа Агентства по расследованию сверхъестественных событий требует ещё большей скрытности. После расследования «чертовщины» большинство агентов предпочитает просто уничтожить все свидетельства и исчезнуть

с места событий незамеченными. Обнаружившему себя агенту будет крайне сложно избежать вопросов, — а агенты очень не любят отвечать на вопросы. Единственный случай, в котором агент покажет своё удостоверение, — это если кто-то однозначно застукает его, скажем, забивающим кол в грудь вампиру или поджигающим похоронное бюро, превратившееся в рассадник зомби.

В таких случаях он обычно «объясняет» своё присутствие тем, что преследовал врагов Союза, намекая, что судьба нации зависит от того, сможет ли свидетель держать язык за зубами.

Мнемомизатор

Недавно агенты уровня допуска 4 и выше получили в своё распоряжение новое устройство, называемое (теми, кто способен это произнести) мнемомизатором. Эта небольшая, умещающаяся на ладони серебристая сфера раскрывается, когда определённые части корпуса нажаты в нужном порядке (чтобы исключить использование её посторонними и предотвратить случайное срабатывание в кармане агента).

Чтобы активировать устройство, агент должен пройти проверку ***смекалки***. Когда оно срабатывает, передняя часть сферы открывается и излучает волну зелёного света, охватывающую пространство, соответствующее половине среднего шаблона. Каждый попавший под воздействие должен пройти проверку ***смекалки*** со штрафом –4. Провалившие проверку примерно на 10 секунд становятся чрезвычайно доверчивы. Это даёт агенту шанс помочь жертвам «припомнить» то, что они видели в неверном свете.

Главный недостаток мнемомизатора в том, что его использование очень затратно и требует одной унции призрачной руды за раз (в большинстве мест это обойдётся тебе где-то в 6 долларов и 25 центов). Также с ним могут случиться неполадки. Если агент провалит проверку ***смекалки***, то призрачная руда будет использована впустую, — а две единицы на игральных костях вызывают ослепляющую вспышку энергии размером в средний шаблон (включая и ту его половину, где находится обладатель мнемомизатора). Используй его с осторожностью, агент.

Техасские рейнджеры

Конфедерация полностью переложила обязанности внутренней полиции Запада на армию. Подразделения, разбросанные по Восставшим Штатам, всегда считались стоящими выше местных законов. Среди них особенно выделяется одно, наделённое на юго-западе почти безграничной свободой действий — Техасские рейнджеры. Эти парни служили в регулярной армии в начале войны, но впоследствии были отделены от армии, чтобы исполнять обязанности конной полиции.

С тех пор, как рейнджерам в своё время доверили быть на страже закона Конфедерации,

Appel
'02

их работа включает в себя и ловлю обычных преступников, и… куда более жуткие вещи.

Обычный гражданин Конфедерации при этом не имеет и понятия о том, что, помимо полицейской службы, рейнджерам приходится охотиться на монстров.

Более того, Техасские рейнджеры обязаны скрывать правду о таких событиях, чтобы не распространять панику среди населения Конфедерации.

Хотя обязанности рейнджеров весьма похожи на таковые у их северных соседей, Агентства, рейнджеры имеют куда больше свободы в своих действиях. Они часто работают в одиночку, иногда месяцами бороздя Запад в поисках своих противников.

Негласный девиз рейнджеров: «Подстрели или завербуй». Многие из сверхъестественных игроков, некоторым образом связанных со Страшным судом, — например, картёжники и ***меченые***, — могут стать союзниками Рейнджеров в борьбе с монстрами, появившимися в процессе оного. Не стоит, впрочем, обольщаться, — Рейнджер всегда готов к предательству со стороны этих временных союзников.

Библия рейнджеров

Каждый рейнджер при поступлении на службу получает экземпляр «Беглецов от закона Конфедерации» — книгу, которая больше известна как Библия рейнджеров. Эта книга рассказывает о привычках и тайных укрытиях преступников, находящихся в розыске на территории Юга.

У рейнджеров более высокого ранга на руках может оказаться более полная версия этой книги, в которую включена легендарная Тринадцатая глава. Обычно эту книгу выдают рейнджерам в звании не ниже полковника. Она содержит отчёты о странных и необъяснимых случаях, с которыми Рейнджеры сталкивались на протяжении нескольких лет, начиная с 1863-года. Также в ней описаны более-менее часто встречающиеся сверхъестественные создания, обитающие на Западе, а также перечень сверхъестественных опасностей, исходящих от людей, включая всех, от картёжников до ***меченых***, от чёрных магов до жрецов тайных культов.

Большинство рейнджеров знает о существовании Тринадцатой главы, но они никогда не видели её содержимое. Встретившись с какой-нибудь сверхъестественной опасностью, рейнджеры, которые ещё не заслужили доступ к полной копии книги, вынуждены связываться с центральным отделением в Остине и надеяться, что один из «исследователей» — рейнджеров, вышедших в отставку из-за ранений, — сможет вовремя откопать и выслать нужную информацию.

Чудотворцы

Чудотворцы избраны «добрыми божествами» на роль поборников света. Да, в Мёртвых Землях есть добрые божества, только они не сражаются со злом самостоятельно, а используют для этого представителей рода людского. Что поделать, приятель, не мы устанавливаем законы мироздания, мы просто рассказываем тебе о них.

Вера

Большинство жителей фронтира привыкло молиться Богу (или Аллаху, или духам предков, или кому-то ещё — кто уж там, по их мнению, живёт на небесах, отвечает на молитвы и поджаривает молниями грешников), но это не мешает людям грешить, покуда они лично не предстанут перед Тем-кто-наверху.

Впрочем, есть и те, кто наделён более благородной душой — те, кто действительно живёт в соответствии с законами своей религии и служит светочем веры для остальных. Всех их называют чудотворцами. Не все из чудотворцев священники или монахини — пути Господни действительно неисповедимы, и иногда божественный дар достаётся самым отъявленным мерзавцам, в то время как местный настоятель даже свечи без спичек зажечь не может.

Иногда дар чудотворца достаётся человеку, потому что под уродливым фасадом душа его всё ещё чиста, а иногда — просто потому, что этот конкретный грешник подходит для Божественного замысла, неисповедимого, как ему и положено.

Дар даёт избранному возможность творить маленькие чудеса. Чудотворцы не получают список конкретных способностей, как это делают картёжники, например, у них нет списка доступных заклятий или чертежей к штуковинам, которые давали бы чудотворцам гарантированный результат здесь и сейчас. Научиться творить чудеса у других носителей дара невозможно. В отношении сверхъестественного всё остаётся между чудотворцем и его божеством.

Как играть чудотворца

Чтобы стать одним из чудотворцев, персонаж должен взять черту ***мистический дар (чудеса)*** и вложить несколько пунктов в мистический навык чудотворца — ***веру***.

Чудеса в Мёртвых Землях проявляются чуть иначе, чем в Дневнике авантюриста, так что будь внимательней.

Во-первых, у тебя нет никаких пунктов силы, да они тебе и не нужны (скоро ты поймёшь почему, падре). По этой причине ты не можешь брать черты, относящиеся к использованию или восстановлению пунктов силы.

Во-вторых, процесс сотворения чуда выглядит немного по-другому.

Творим чудеса

Ну что, падре, шарахнем молнией?

Для начала нужно решить, чего ты хочешь достичь. Чудотворцы в Мёртвых Землях не выбирают на старте ***силы***, как это делают персонажи с другими мистическими дарами. По этой же причине ты не можешь взять черту ***новая сила***. Вместо этого ты в праве обратиться к своему божеству с просьбой даровать любую ***силу***, доступную чудотворцам (см. страницы 120-147). Если Бог или боги откликнутся на твои молитвы, эти силы придут в действие. Точно-точно, ваше преподобие, вам не нужно беспокоиться о пунктах силы, главное — молиться покрепче!

Назови силу, которую ты пытаешься применить, и скажи Маршалу, какого она ранга. Твой персонаж произносит короткую молитву, а ты делаешь проверку ***веры***. За каждый ранг силы добавь штраф –2 (ранг ***новичок*** даёт штраф –2, ***закалённый*** –4 и т.д).

Маршал может дополнительно добавить отрицательный модификатор, если он считает, что молитва вступает в противоречие с принципами твоей веры, так что будь осторожен с тем, о чём молишься!

Чудотворец не может увеличить длительность действия силы сверх базовой. Только если он получит подъём при проверке ***веры***, длительность удвоится (этот эффект не работает для сил с длительностью мгновенная, концентрация и постоянная).

Если проверка успешна, твои молитвы услышаны, и сила срабатывает так, как и предполагалось.

При провале сила не срабатывает, и чудотворец получает уровень ***усталости***. Усталость, приобретённая таким образом, может быть снята только несколькими часами неспешных размышлений о божественном замысле в спокойной обстановке или здоровым сном.

Чудотворцы с чертой ***воин света*** активируют её, как если бы это была сила ранга ***новичок***. Также эта черта работает против персонажей Маршала с ***мистическим даром (чёрная магия)***.

Кризис веры

Если на игральной кости, соответствующей ***вере*** персонажа, выпадает 1 (независимо от результата на диком кубике), твоего героя постигает ***кризис веры***. Божество не отвечает на его молитвы, и навык ***веры*** чудотворца понижается на одну ступень до тех пор, пока герой не совершит чудо. Если его навык ***веры*** равен d4 и должен уменьшиться ещё раз, это значит,

что персонаж-чудотворец утрачивает веру. Он больше не может творить чудеса и должен найти какой-то другой способ избавиться от сомнений.

Как и в случае покаяния за смертный грех, от персонажа обычно требуется предпринять духовное путешествие, возвращающее на путь веры: совершить деяние искреннего самопожертвования, обратить в свою религию племя язычников, проявить храбрость, защищая веру, и т. п.

Маршал не обязан говорить тебе, что именно нужно совершить. Заблудшая душа должна сама отыскать в себе источник веры, после чего герой снова сможет творить чудеса.

Грех

Вдобавок ко всему вышесказанному жизнь чудотворца должна быть примером для людей вокруг, и ему следует воздерживаться от грешных поступков.

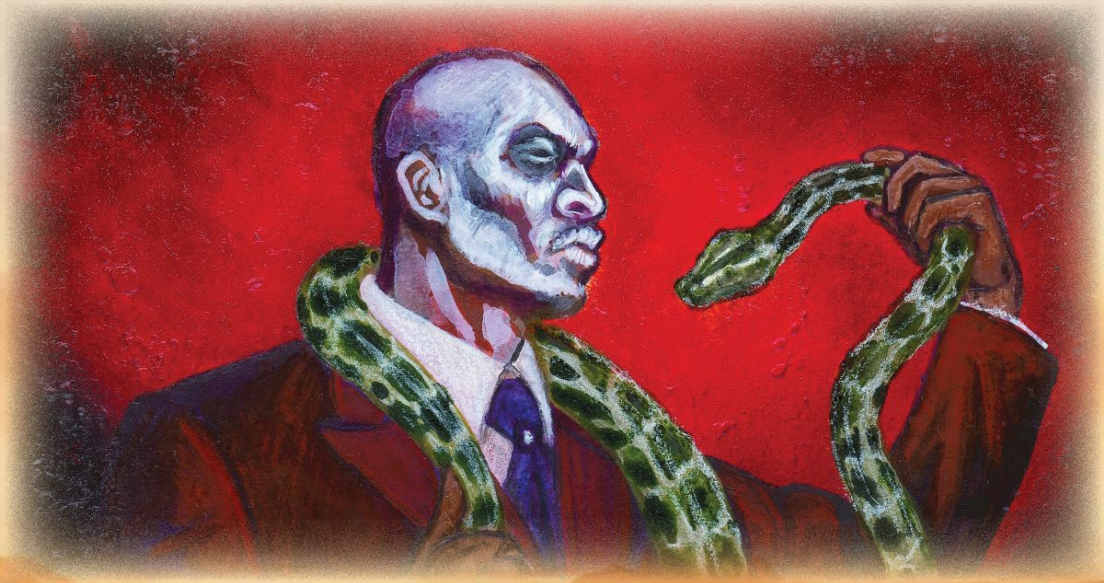
В этой таблице сказано, что считается грехом для христианской религии — самой распространённой на фронтире. По ней же можно судить о приблизительной тяжести грехов в других вероисповеданиях.

Прегрешение

Тяжесть	*Пример*
Мелкий	Упоминать имя Господа всуе; пьянствовать; лгать; отказывать в помощи тем, кто нуждается; завидовать чужому благосостоянию.
Крупный	Красть, бросать людей в серьёзной беде, не ходить к причастию (для католика).
Смертный	Прелюбодействовать, убивать людей (иначе как в целях самозащиты), богохульствовать (или отречься от веры).

Новые черты

Чудотворцы — это воины Бога (или богов, независимо от их имени или имён) на передовой в войне против зла. Их вера должна быть крепка, чтобы они могли устоять в битве. Вот несколько черт, которые помогут им сражаться и выстоять.



Вуду

Требования: *новичок, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d6+*

Вудуист творит чудеса так же, как и остальные чудотворцы, но его сила проистекает из другого источника — от могущественных духов, называемых лоа. Персонажи-хунганы (мужчины) и мамбо (женщины) получают свою силу от рада — «хороших парней» религии вуду. Злые вудуисты получают свои магические силы от петро — злых духов.

Жрецы вуду должны готовиться загодя при помощи специальных сложных ритуалов (да-да, все эти танцы вокруг огня и жертвоприношение кур). Каждую ночь вудуист обязан взывать к лоа, чтобы заручиться их поддержкой на грядущий день. При ***вере*** d4 этот ритуал должен длиться как минимум 4 часа, и каждая последующая ступень уменьшает необходимое время на 30 минут. Таким образом, хунган с ***верой*** d8 должен молиться и плясать три часа подряд каждый вечер, чтобы иметь возможность взывать к духам на следующий день. Если ритуал не завершён, вудуист не может творить чудеса весь следующий день.

Во время ритуала силы чудотворца фокусируются в амулетах или ритуальных предметах, таких как камни, перья, птичьи кости и прочие неаппетитные штуки — вудуист складывает их в специальный колдовской мешочек, привязывает к ожерелью и так далее.

Когда колдун вуду хочет воззвать к силе лоа, он тратит действие на то, чтобы использовать амулет. Затем чародей кидает во врага косточкой, чтобы атаковать, потирает кошачий зуб, чтобы защититься, и так далее. После этого он может сделать проверку ***веры***, чтобы понять, есть ли подъёмы, которые иногда влияют на результаты действия магических сил. Амулет при этом перестаёт быть волшебным. Если у вудуиста отнять его амулеты, он не может творить чудеса.

У всех этих ограничений, ночных ритуалов и прочего есть и положительные стороны. Вудуисты получают доступ к силам, которых нет у иных чудотворцев. Колдуны вуду взывают к лоа, чтобы наслать проклятие, вторгнуться в чужой разум или узнать нечто скрытое. У вудуистов есть доступ к таким силам, как ***проклятие***, ***страх***, ***шпион***, ***кукла***, ***видение*** и ***зомби***.

И, наконец, тому, кто занимается вуду, не нужно беспокоиться о глупых ограничениях таблицы грехов. Колдун или колдунья всё ещё получает уровень ***усталости***, если провалена проверка ***веры***, и так же подвержен кризису веры, как и другие чудотворцы (см. предыдущую страницу), но мамбы и хунганы не связаны нормами христианской морали.

Избранный Богом

Требования: *новичок, мистический дар (чудеса), характер d6+, вера d6+*

Некоторым верующим оказывается проще других донести свои молитвы до слуха Всевышнего, и этот тип как раз из таких везунчиков. Когда он взывает к божеству, у него получается заметно лучше, чем у других, и его скромные просьбы о божественном вмешательстве обычно не остаются без ответа. Герой получает +2 ко всем проверкам ***веры*** для сотворения чуда.

Паства

Требования: *закалённый, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+*

За величайшими из пророков и священников следует их верная паства. Это мужчины и женщины, которые так или иначе нашли своё спасение в лице одного из чудотворцев и посвятили свои жизни тому, чтобы служить его делу.

Черта ***паства*** даёт твоему священнику пятерых спутников, которые служат ему любым выбранным тобой способом. Они имеют характеристики горожан (см. Книгу Маршала), хотя могут получать навыки так же, как и любые другие союзники. По умолчанию у них нет ничего, кроме их одежды и нескольких долларов на жизнь, но, если чудотворец пожелает, он может выдать им одежду и вооружить так, как посчитает нужным. Членов паствы, расставшихся

с жизнью, со временем сменяют другие. Пока чудотворец не достиг ранга ***легенда***, он не может взять эту черту более одного раза. Когда он достигнет этого ранга, он будет вправе взять эту черту столько раз, сколько хочет (так же, как черту ***верные спутники***, если ему будет угодно).

Картёжники

Тайные знания о колдовстве и проклятьях существуют издавна, у них долгая история. В старые времена — по-настоящему старые времена, когда люди верили, что Земля плоская, — магия была куда более обыденным делом, чем сейчас. По неведомой никому причине она начала исчезать из мира где-то ближе к концу Тёмных Веков. Некоторые волшебники, кто помогущественней, протянули дольше, но и они остались лишь в легендах и досужих россказнях, когда настал Век Разума.

Но говорят, что не всё было забыто. Около 1740-го года некто Эдмонд Хойл странствовал по Европе, собирая воедино фрагменты забытых знаний. Он знал, что такие исследования могут привести его на костёр как колдуна, если он запишет всё как есть, а потому придумал для своих записей прикрытие. Всем нам теперь оно знакомо как «Книга игр Хойла».

Ключом к могуществу, который обнаружил Хойл, были переговоры с некими проказливыми духами — он назвал их Джокерами, чтобы сбить с толку непосвящённых, — и победа над ними в противостоянии разумов. Колдун ставит часть своей души против мощи Джокера, и если выиграет, то может заставить Джокера сослужить службу.

В какой-то момент Хойл описал дуэли разумов в терминах покера и покерных комбинаций — «рук». Покер тогда был сравнительно новой игрой, и он быстро стал главным методом, который Хойл использовал для колдовства.

Издание «Книги игр Хойла» 1769-го года содержит секреты его мастерства в их чистейшей форме. Внимательное изучение сложных диаграмм бриджа, числовых кодов, вписанных в примеры игры, и примеров подсчёта очков, которых в книге великое множество, могут открыть читателю секреты, превосходящие всякое воображение.

Существуют и более поздние издания этой магической книги, но они не полны. Редакторы, которые не знали о её тайном содержании, нередко уничтожали колдовские формулы, изменяя вёрстку или содержимое книги при переиздании.

Ученики Хойла

Поначалу даже те, кто знал секрет «Книги игр Хойла», мало чего могли достичь на путях могущества. Встретить Джокера было не легче, чем найти зубы у курицы, а духи, достаточно сильные, чтобы от их службы была хоть какая-то польза, попадались и того реже. Но потом, в 1863-м году, что-то изменилось. Внезапно в мире появилось великое множество духов, в том числе Джокеров, и стало намного проще применять на практике расчёты Хойла.

«Ведьм» и «колдунов» большинство людей всё ещё считает силами зла, и тому, кто практикует так называемые «тёмные искусства», лучше держать своё невинное увлечение в тайне, если он не хочет оказаться главным героем спектакля про повешение. Более того, существует немало историй о колдунах, которых преследовало Агентство, Техасские рейнджеры и даже некоторые чрезмерно ревностные священники, обладающие собственными мистическими силами.

Эти колдуны Дикого Запада называют себя «картёжниками». Формируя свой жаргон, они позаимствовали часть терминов у индейцев, видевших сверхъестественное в ином свете. Джокеров стали называть «маниту», и таинственный мир, служащий им домом, стал «Землями Охоты».

Волшебные стрелки

В исходной книге правил для Мёртвых Земель, «Псах закона», волшебные стрелки были особым видом картёжников. В новом варианте Мёртвых Земель мы окончательно присоединили эту группу к картёжникам. Вы увидите далее, что некоторые эффекты заклинаний волшебных стрелков, такие как ***искрящий револьвер***, сейчас находятся в ***аспектах*** заклинаний картёжников.

Для большей ясности можно сказать так: сейчас термины «картёжник», «волшебный стрелок», «чародей» и «чернокнижник» полностью взаимозаменяемы.

Быть картёжником — непростая доля. Будущий чернокнижник должен вначале научиться общаться с маниту. Легче сказать, чем сделать, особенно учитывая, что картёжник пытается сделать нечто большее, чем просто рявкнуть на духов, чтобы те оставили его в покое (как поступает большинство нормальных людей в этом случае). Если картёжнику удастся начать общение, ему придётся спровоцировать духа на игру умов.

Соревнование проходит в Землях Охоты и может занимать секунды, часы или даже дни, но в реальном мире никогда не проходит больше нескольких секунд. Очень умелый (и везучий) картёжник способен победить маниту настолько быстро, что успевает опередить реакцию стрелка.

Ва-банк

Это состязание между картёжниками и маниту воплощается лишь в их сознаниях, но большинство картёжников представляет это процесс как некое подобие игры. Подавляющее большинство «играет» в покер, но некоторые могут играть в криббидж, рамми или маджонг. Дьявол, картёжник вообще может представить состязание как игру в бирюльки, если пожелает

(лучше только никому об этом не рассказывать). В любом раскладе, если маг побеждает, маниту вынужден выполнить его приказ.

Маниту не в силах напрямую воздействовать на физический мир, поэтому картёжник должен позволить маниту занять своё тело на короткий период времени, необходимый для выполнения требуемого задания. К сожалению, маниту столь же умны, сколь и злобны, и зачастую заставляют картёжника поверить в то, что он победил, перед тем как получить контроль и разнести окрестности ко всем чертям. Когда маниту освобождается подобным образом, это может привести к серьёзным увечьям, безумию и даже смерти.

Тасуем карты

К сожалению, все эти манипуляции в Землях Охоты не всегда проходят незамеченными в реальном мире. Картёжника могут выдать не только непосредственно магические эффекты его заклинаний, которые бывают весьма примечательными. Когда он творит заклятие, в его руке мистическим образом материализуется полная колода карт. Картёжник должен взглянуть на них, чтобы протащить мощь маниту в физический мир.

Другими словами, каждый, кто знает, что ищет, распознает картёжника в два счёта. Если картёжник не хочет демонстрировать свои мистические действия, он традиционно держит обычные карты в своей руке и скрывает магические путём ловкой тасовки или подрезания колоды одной рукой. Эта уловка приводит к тому, что большая часть картёжников выдаёт себя за азартных игроков, и это легко вводит в заблуждение большинство простого люда. Но если кто-то глазастый заподозрит неладное, он вполне может сделать проверку ***внимания***, чтобы понять, чем ты на самом деле занимаешься.

Большинство горожан на Западе (даже Диком Западе) — богобоязненный народ, который видит в любом проявлении магии промысел Сатаны. Последствия «заигрывания с Дьяволом» обычно включают в себя верёвку, короткий полёт и резкую остановку! Тебя предупредили, амиго.

Как играть картёжника

Чтобы стать картёжником, нужно взять черту ***мистический дар (магия)***, описанную в Дневнике авантюриста. Единственное отличие заключается в том, что пункты силы восстанавливаются куда медленнее, чем у других обладателей дара, — 1 пункт за каждые три часа! Черта ***восстановление силы*** снижает этот период до двух часов, а улучшенная версия — до одного.

Если картёжника устраивает игра по-тихому, он может творить заклятья как обычно и тратить свои бесценные пункты силы традиционным образом. Однако если он в настроении сыграть от души, он может рискнуть всем для получения большей мощи. Интересует?

Магическая отдача

Если картёжник предпочёл традиционный метод сотворения заклинаний, он делает проверку навыка ***колдовства*** как обычно. Если колдун получает 1 на игральной кости, соответствующей навыку (вне зависимости от результата на диком кубике), он сталкивается с отдачей и оказывается в шоке.

Сделка с дьяволом

Однако вместо традиционного сотворения заклятий картёжники могут решить «заключить сделку с дьяволом». Дьяволы в данном случае — это маниту, мелкие бесы, которые дают картёжникам свою силу. Это, по сути, как «всё или ничего» в мире духов, и гораздо более опасное дело, чем обычная игра картёжников.

Сделка с дьяволом — это мгновенное свободное действие. Для начала картёжник озвучивает, какое заклятье он собирается сотворить (включая любые вариации — как дополнительный урон или несколько снарядов, для примера) и сколько пунктов силы ему требуется.

Таким путём картёжник не сможет восстановить свои пункты силы — по факту, он их и не получает, а сразу же творит заклинание. Он, однако, волен заключить сделку с дьяволом для того, чтобы сэкономить имеющиеся пункты силы, даже когда их у него в достатке. В конце концов, это его дело, ради чего рисковать собственной шеей.

Как только картёжник определится с желаемым результатом, он тянет пять карт плюс одну за каждый пункт ***выдержки***, затем собирает из них наилучшую покерную комбинацию (используя только пять карт из своей руки). Джокеры — дикие карты и могут заменить собой любую другую (даже продублировать ту, которая уже есть в руке картёжника). Ненужные карты сбрасываются, и картёжник сравнивает свою комбинацию с таблицей на странице 148.

Хороший, плохой, злой

Если комбинация картёжника равна или покрывает число пунктов силы, нужное для заклятия, он обыгрывает маниту. Ему всё ещё требуется сделать проверку ***колдовства*** для определения успеха, но пункты силы он получает от маниту. Если картёжник собирает флэш или что-то ещё лучше, то проверка считается успешной. Однако проверка ***колдовства*** всё ещё может потребоваться, например, для того, чтобы попасть в цель или в случае встречной проверки (за флэш картёжник получает +4 к результату проверки).

На первый взгляд, это выглядит как способ получения бесконечного количества пунктов силы, но есть и обратная сторона, дружище. Если картёжнику не хватит пунктов силы для заклинания, или в его финальной комбинации будет джокер, то маниту выигрывает поединок воли и может слегка размять мышцы. После того, как чары подействуют (или случится провал, что зависит только от проверки колдовства), Маршал осуществляет проверку по таблице расплаты (ищи её в Книге Маршала) и сообщает картёжнику плохие новости.

Пример: *Патрик Бранд был пойман на нечестной игре в карты и решил, что пора бы сваливать. Он хочет сотворить* ***тьму****, которая требует 2 пункта силы. Будучи небогатым на пункты силы, Патрик решается на сделку с дьяволом и тянет шесть карт (обычные пять, плюс одна за единственный пункт* ***выдержки****). Вызывая маниту на игру в эфирные карты, Патрик старается получить нужную ему силу у коварного духа. Ему достаются две дамы. Сверившись с таблицей, он видит, что пара валетов и любая пара карт более высокого достоинства даст ему 3 пункта силы. Заклятье удалось!*

Патрик бросает на пол свою сигару, а в его руке появляется пара мистических мерцающих карт. Его сигара исторгает густое облако дыма, и Патрик благополучно скрывается.

Новые черты

У предусмотрительного чародея всегда есть в рукаве несколько трюков (вместе с парой запасных тузов). Вот несколько новых черт, которые тебе пригодятся.

Азартный игрок

Требования: *закалённый, мистический дар (магия), колдовство d6+, храбрость d8+*

Твой девиз — всё или ничего. Тебя не пугают мелкие маниту. Когда ты заключаешь сделку с дьяволом, твой герой тянет дополнительную карту. В итоговой комбинации должно остаться все равно пять, но теперь есть из чего выбирать.

Азартный игрок +

Требования: *ветеран, азартный игрок*

Эта черта работает точь-в-точь как ***азартный игрок***, но чародей тянет две дополнительные карты вместо одной

Всегда на раздаче

Требования: *новичок, мистический дар (магия), колдовство d6+*

Пока у твоего героя есть колода карт, он счастлив. Покер, фараон, даже пасьянс — у этого парня тяга к картам в крови.

Когда ты по любому поводу тянешь карту, и она тебя не устраивает, ты можешь потратить фишку, чтобы сбросить эту карту и вытянуть другую.

Кровь Уотли

Требования: *новичок, мистический дар (магия), колдовство d10+*

Где-то в твоём фамильном древе есть кривая ветвь Уотли. Эта семейка прирождённых ведьм и колдунов хорошо известна своей чрезвычайной силой и чрезмерным безумием. Опасное сочетание.

Многие Уотли уродливы, хотя твоему герою вовсе необязательно быть таким (возьми ему соответствующий изъян, если он всё-таки уродлив). У каждого из них есть отличительная особенность — бледная кожа, иссиня-чёрные волосы, длинные ногти, землистый цвет лица и так далее, и у всех без исключения Уотли — зелёные глаза.

Какую бы внешность ты ни выбрал, она в любом случае отражает дурную кровь, которая прямо-таки вызывает отторжение у окружающих, что выражается в штрафе –2 к ***харизме***. Да, это нечестно, и мы об этом знаем, но женщины крови Уотли могут выбрать, будут ли они отталкивающими (–2 к ***харизме***) или экзотичными (+2 к ***харизме***). Повторим это ещё раз. Мы знаем, что это нечестно, так что не надо писать нам письма про «бесплатную черту» для сестры Уотли, которой нет у её несчастного брата. У неё и так полно забот с поклонниками, которые несмотря ни на что хотят породниться с этой семейкой.

Теперь о сути этой черты. Картёжники с кровью

Уотли, бегущей по венам, владеют «магией крови». Они могут по желанию получить уровень усталости в обмен на два пункта силы. Кроме того, нанося себе ранение, они могут рассчитывать на 1d6+1 пункт силы. Это всё делается именно так, как ты представил, — придётся резать, царапать или как-то ещё калечить себя. Это свободное действие — они быстрые, эти Уотли — и потому может быть осуществлено в рамках сотворения заклятья без штрафа за несколько действий.

Так как это свободное и мгновенное действие, Уотли может буквально довести себя до состояния при смерти и всё ещё сотворить заклятие, если пожелает, разумеется. Удачи, конечно, но постарайся прийти в себя с не вывернутыми карманами.

Опытный игрок

Требования: *герой, мистический дар (магия), колдовство d10+*

Знание — сила, а ты из тех, кто знает меру.

Когда ты заключаешь сделку с дьяволом, красные джокеры считаются дикими картами, которые не приводят к расплате. Чёрные приносят неприятности как обычно. Да, и перед тем, как тянуть карту, удостоверься, что отличишь джокеров друг от друга.

Шаманы

Индейцы видят мир немного не так, как бледнолицые. Они знают о духах сотни, если не тысячи лет. Большую часть духовного сословия племён раньше называли «знахарями», но сейчас прижился термин «шаман».

Безумные учёные имеют дело напрямую с маниту, хотя большая часть совершает это неосознанно. А картёжники, по мнению шаманов, глупы до такой степени, что сами ищут связи с ними.

Шаманы считают себя куда мудрее в искусстве общения с духами. Они никогда не ведут дел с маниту, только если по случайности. Вместо этого знахари полагаются на помощь других обитателей Земель Охоты — духов природы. Представители других религий также обращаются к этим сущностям, но знают их под иными именами. Вудуисты называют как духов природы, так и маниту одним именем — лоа. Миролюбивые хунганы и мамбо обращаются к более благодушным рада лоа, а боккоры — к агрессивным и жестоким петра.

Правда состоит в том, что эти духи природы двойственно реагируют на просьбы людей. Они иногда помогают тем, кто знает, как их позвать, но обычно взамен требуют какую-нибудь жертву или взятия на себя определённых обязательств.

Путь знахаря

Индейские верования, в отличие от религий белых людей, строятся на том, что духи являются частью повседневной жизни деревни.

Они покровительствуют жителям поселения, а также сообщают через шаманов свои пожелания. Племя уважительно относится к духам и их просьбам, дорожа их помощью.

Жизнь шаманов — это жизнь во благо их племён. Большая часть из них — духовные лидеры и лекари своего народа, но некоторые выступают и как военачальники. Некоторых шаманов побаиваются, но всех уважают. Все они должны быть примером для своих людей и жить, угождая духам, дающим им силу. Персонаж-шаман, который не поддерживает эти принципы, редко получает ответ на свои просьбы. А шаман, презираемый духами, не пользуется уважением своих людей и недолго остаётся шаманом.

Шаманы обязаны регулярно совершать жертвоприношения и проводить различные ритуалы, обеспечивая себе таким образом покровительство духов. Это может принимать любую форму от поста и обета до церемониальных плясок и даже ритуального шрамирования и членовредительства. Говоря в общем, чем больше времени требуется для церемонии или ритуала и чем продолжительнее его эффект, тем сильнее он впечатляет духов.

Старые пути

Наиболее значимая из подобных церемоний — это клятва следования определённым ограничениям, выставленным духами в обмен на их помощь. Самая могущественная из них — это ***клятва Старых путей***.

Для духов природы «естественная» одежда, оружие и другие вещи, сделанные кем-то и для кого-то имеют свою историю и несут в себе частичку души создателя. Вот почему духи не любят массово произведённых предметов без прошлого, используемых белыми людьми и символизирующими их путь. Многие шаманы отвергают и машины, которые загрязняют и опустошают землю, такие как паровозы, особенно с тех пор, как создающим их безумным учёным (сознательно или нет) потребовалась помощь маниту для работы этих устройств.

Многие шаманы верят, что духи перестали общаться с людьми потому, что не одобряют подобные вещи. Некоторые пытаются бороться с этим, склоняя свои племена к возврату на Старый путь и отказу от фабричных товаров и технологий в пользу созданных вручную предметов. Хоть шаманам и не обязательно брать черту ***клятва Старых путей*** при создании персонажа, она позволит образовать более прочную связь с духами.

Возвращение духов

Раньше духи очень редко отвечали на зов шаманов. Многие индейские племена страдали от вторжения белого человека. Бледнолицые снова и снова уничтожали их своим оружием, а новые ужасные болезни, принесённые в Америку поселенцами, выкашивали целые города коренных жителей.

Пятнадцать лет назад всё изменилось. Неожиданно духи природы вернулись в Земли Охоты и снова ответили на призывы индейцев. С их помощью племена смогли сражаться с белым человеком примерно на равных. С учётом того, что завоеватели развязали войну и в своих рядах, крупные союзы индейских племён смогли добиться выделения территорий, на которые белый человек уже не мог посягнуть.

Хотя возвращение духов природы было встречено с радостью, их злые братья, маниту, также начали появляться гораздо чаще. Духи природы рассказали о договоре между «Древними» — могущественными индейскими шаманами — и духами природы о борьбе с маниту.

Сотни лет назад злоба маниту нанесла миру большой вред. И не находилось никаких способов найти управу на их растущую силу. В отчаянии Древние обратились за помощью к духам природы. Те согласились удержать маниту вдали от этого мира, запечатав их глубоко в Землях Охоты, но сделать это можно было, заплатив немалую цену. Мало того, что духам природы пришлось бы уйти в изгнание вслед за маниту, для скрепления сделки Древние должны были принести в жертву собственные жизни.

К несчастью, у Древних не было выбора. Если бы они не сдерживали маниту, то вскоре весь мир погрузился бы во тьму и ужас. Древние согласились и принесли великую жертву ради своего народа. Однако сейчас духи заявили, что сделка расторгнута. Маниту вернулись, чтобы вновь терзать людей.

Как играть шамана

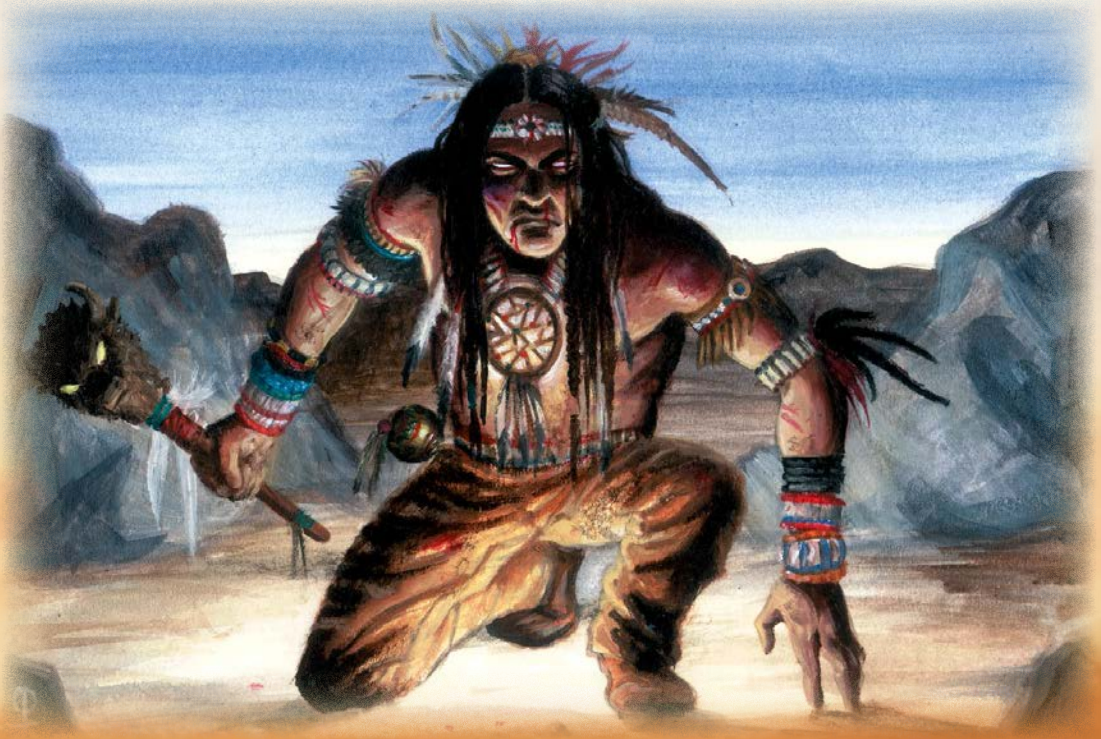
Чтобы стать шаманом, твой персонаж должен взять черту ***мистический дар (шаманизм)***, которая работает почти так же, как и ***мистический дар (чудеса)*** из книги правил «Дневник авантюриста». Шаман пользуется сверхъестественным навыком ***знахарство (характер)***, так что не забудь потратить на него несколько пунктов.

И ещё тебе нужно решить, брать или нет изъян ***клятва Старых путей***, чтобы отразить приверженность шамана пути предков. Для шаманов ***клятва Старых путей*** особенно важна, так как помогает установить более прочную связь с духами.

Умиротворение духов

«Грехи» шаманов работают не так, как у обладателей других «чудесных» сверхъестественных черт. Духи требуют ежедневных ритуалов, тогда они умиротворяются и готовы оказывать помощь. Шаманский ритуал занимает четыре часа при значении ***знахарства*** d4. За каждую последующую ступень навыка выше d4 длительность сокращается на 30 минут. Таким образом, шаман со ***знахарством*** d8 должен тратить три часа каждый день на проведение ритуалов.

Вместо обычного эффекта «грехов» шаманы, нерегулярно проводящие ритуалы, получают штраф к проверкам ***знахарства*** и медленнее восстанавливают свои пункты силы, как указано на следующей странице.



Требования к ритуалам

Вина	*Штраф*
Не проводил ритуал в течение предыдущего дня.	***Знахарство*** –1
Не проводил ритуал в течение предыдущей недели.	***Знахарство*** –2, пункты силы восстанавливаются со скоростью 1/два часа.
Не проводил ритуал в течение предыдущего месяца.	***Знахарство*** –4, пункты силы восстанавливаются со скоростью 1/четыре часа.

Духи снисходительнее относятся к тем шаманам, которые следуют Старым путям; персонаж с мелким изъяном может игнорировать 1 пункт штрафа, а с крупным — 2 пункта. Скорость восстановления пунктов силы не зависит от этого изъяна, духи не настолько всепрощающи. Чтобы получить преимущество, персонажу нужно по-настоящему следовать Старыми путями — одного убеждения духов недостаточно.

Шаманы начинают с двумя силами, но получают 15 пунктов силы вместо обычных 10 и могут восстанавливать их быстрее, чем персонажи с другими мистическими дарами. Пока шаман находится на природе, спит под звёздами, греется у открытого огня или каким-то другим способом «уходит от цивилизации», он восстанавливает свои пункты силы в два раза быстрее обычного (с учётом ограничений, налагаемых его «прегрешениями», конечно же).

Знахарство

Чтобы применить силу, шаман должен провести ритуал. Как минимум, ритуалы включают в себя песнопения и проверку ***знахарства***. Если шаман не может разговаривать, он не в состоянии применять свои силы.

Дурной знак

Как только шаман получает 1 на игральной кости, соответствующей навыку ***знахарства*** (вне зависимости от результата на диком кубике), сила, которую он пытается применить, не срабатывает, и он получает ***уровень усталости***, который может быть снят несколькими часами медитации, общения с духами в дымовом вигваме или чем-то сходным.

Новые черты

Милость духов

Требования: *закалённый, мистический дар (шаманизм), знахарство d8+*

Обычно шаману, следующему Старым путям, при любых обстоятельствах запрещено использовать технику бледнолицых.

Шаман с этой чертой может попросить духов позволить ему применить одно технологическое устройство (никакой безумной науки или дьявольских машин), не оскорбляя их и отдав часть своей силы. Просьба представляет собой небольшой ритуал и занимает 1d10+10 минут. Эта способность может быть применена единовременно только к одному устройству.

Пока шаман применяет выбранное устройство, у него на 5 пунктов силы меньше. Шаман может отложить одно устройство и переключиться на другое, что потребует ещё 1d10+10 минут. На этот период разрешение не распространяется ни на один из двух предметов.

Творец фетишей

Требования: *новичок, мистический дар (шаманизм), смекалка d8+, характер d8+, знахарство d8+*

Это шаманская версия черты ***изобретатель***. Один раз за игровую сессию шаман может создать волшебный талисман и наполнить его мистической энергией. В этот предмет заключается любая доступная шаману ***сила*** (хотя все ограничения по рангу остаются). В нём содержится половина пунктов силы создателя, и восстановить их нельзя. Ритуал насыщения

предмета занимает 1d20 минут. Применение устройства требует проверки *характера*.

Безумные учёные

Доктор Дариус Хельстромм, — вероятно, самый известный учёный на Мистическом Западе, но далеко не единственный. Даже если не брать в расчёт его основных конкурентов — Джейкоба Смита и Клифтона Робардса, — множество пионеров новой науки ежедневно придумывает и производит разнообразные изобретения.

Однако лишь несколько великих людей (те, которые перечислены выше) обладают необходимыми средствами для производства подобных устройств в таком количестве, чтобы их хватило для удовлетворения массового спроса по разумной цене. Для большинства изобретение само по себе — награда.

Призрачная руда

Конечно же, без открытия призрачной руды никаких подобных изобретений быть не могло. Призрачная руда — это удивительное вещество с широкой областью применения.

Трактовка принципа действия призрачной руды зависит от того, кого ты о ней спросишь. Наиболее суеверные полагают, что она создана руками самого Дьявола для разжигания алчности и раздора. Минерал этот горит адским пламенем, скажут они, и сгорают и воют при этом души проклятых, из которых он состоит.

Более практичные ответят, что ранее призрачную руду попросту принимали за грязный низкосортный уголь и игнорировали. И её неожиданные свойства были открыты отчаявшимися обитателями Лабиринта только во время Большого Землетрясения. Белые прожилки в ней, которые суеверный простофиля называет запертыми в куске минерала проклятыми душами, — это просто-напросто примеси в бокситных рудах. Они катализируют окислительные процессы в окружающей их основной породе. Реакция между этими двумя веществами и позволяет призрачной руде давать такой жар при горении.

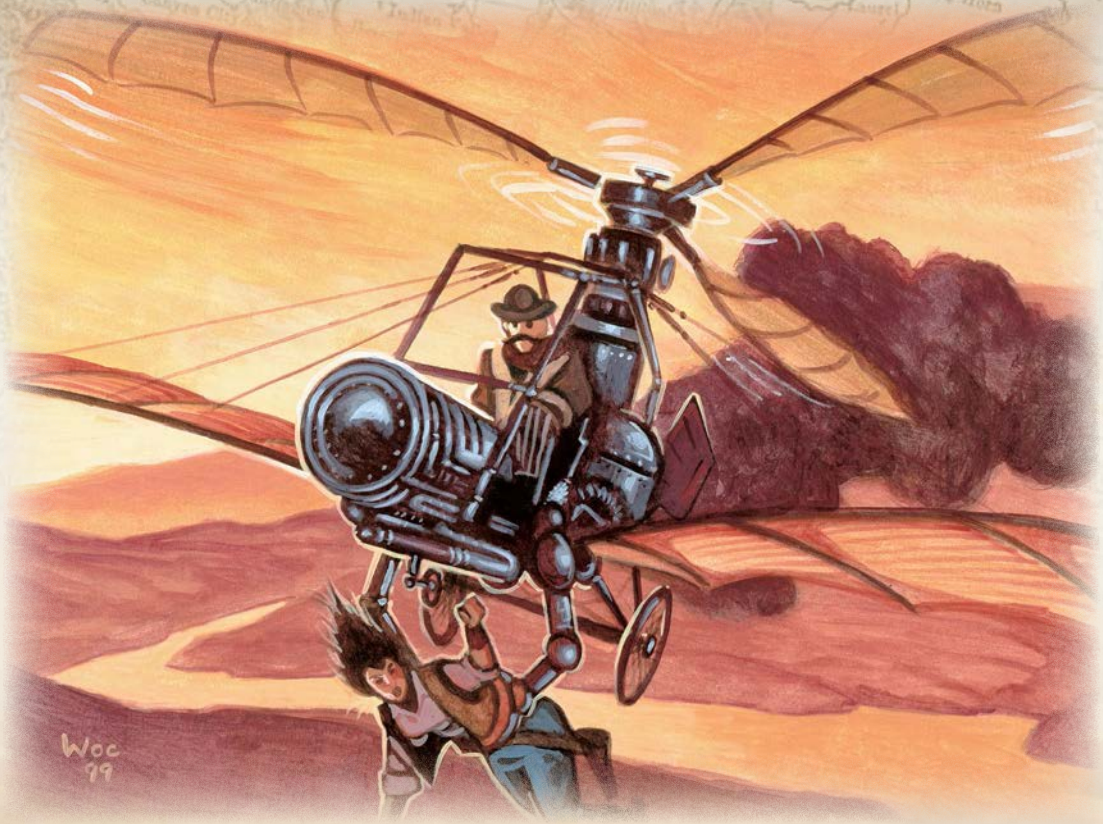
Загробные завывания также имеют простое научное объяснение. Призрачная руда — пористый материал, наполненный множеством пузырьков воздуха. В процессе горения воздух нагревается, расширяется, разрушает камень и в конце концов вырывается наружу через одну из трещин на его поверхности. Это и производит пронзительный свист, который фантазёры называют криком проклятой души (что, конечно же, просто нелепо).

Прикладное применение

Что бы ни полагал твой учёный, нет сомнений, что без призрачной руды изобретений новой науки и быть не могло. Это топливо горит в сотни раз дольше угля и даже временное погружение в воду не может его потушить. А как мы знаем, при обычных обстоятельствах вода тушит огонь. Благодаря воздушным карманам внутри призрачной руды, она способна сама произвести необходимый для горения кислород, который, впрочем, обычно вскоре заканчивается. В свою очередь, это ускоряет процесс парообразования, делая паровые машины гораздо более быстрыми и менее энергозатратными.

Более того, если призрачную руду применять вместо кокса в процессе производства стали, то на выходе мы получим гораздо более лёгкий и прочный металл с более высокой температурой плавления. «Призрачная сталь» сделала возможной множество инженерных новшеств, включая летающие машины (благодаря уменьшению массы конструкции) и котлы, способные выдержать гораздо более высокую температуру, чем обычные.

Благодаря призрачной руде новая наука взяла множество ранее непреодолимых барьеров. Человек может летать вместе с птицами, плавать с рыбами и, что несколько пугает, создавать оружие потрясающей мощи, способное творить разрушения невиданного доныне масштаба. Приверженцы новой науки всегда



должны помнить о том, что прогресс следует сдерживать мудростью.

Как играть безумного учёного

Новым учёным нужна черта ***мистический дар (безумная наука)***, который работает почти так же, как описано в Дневнике авантюриста, но с рядом изменений.

Хорошая новость — безумные учёные начинают с 20 пунктами силы вместо привычных 10. Кому этого мало, тот для пущего веселья может взять себе черты, увеличивающие количество пунктов силы. При этом на старте тебе все равно полагается только одна сила.

А плохие новости вот какие: когда кто-то, используя твой ***агрегат***, получает 1 на игральной кости соответствующего навыка (вне зависимости от результата на диком кубике), устройство взрывается, расплавляется, в общем ломается наиболее зрелищным и разрушительным образом. Помни, эта призрачная руда — довольно нестабильная штука и вообще работа демонов, если верить тому, что говорят. Все в радиусе среднего шаблона с центром на бедолаге, в чьих руках было устройство, получают 2d6 урона.

Агрегат сломан до тех пор, пока его не починят, что потребует 2d6 часов работы мастера с чертой ***мистический дар (безумная наука)*** и проверки навыка ***ремонта***.

Есть ещё кое-что, что придётся заплатить за право быть безумным учёным, — твой персонаж буквальным образом сойдёт с ума, если проживёт достаточно долго. Каждый раз, когда

твой изобретатель берёт черту ***новая сила***, он тут же получает случайно выбранное ***помешательство***. Все сумасшедшие подробности ищи в Книге Маршала, амиго. Мы желаем тебе удачи и уютной смирительной рубашки.

Новые черты

Алхимия

Требования: *новичок, мистический дар (безумная наука), знания (химия) d8+*

Этот персонаж с той же лёгкостью, как и устройства, может делать зелья. Особенность зелий только в том, что их нужно готовить заблаговременно.

Алхимик может потратить половину своего максимума пунктов силы на каждую свою силу, разделив их между любым количеством зелий. «Лишние» пункты идут на увеличение длительности эффекта. Алхимик способен сварить зелья с эффектом каждой из своих сил. Очки силы «хранятся» в зелье до тех пор, пока оно не будет использовано.

Изготовление зелья требует 30 минут и набора химика. В конце процесса варки алхимик должен пройти проверку ***безумной науки***. Провал означает, что зелье безнадёжно испорчено. Успех говорит о том, что зелье сработает, подъём даёт обычный эффект. Атакующие силы потребуют проверки ***метания*** (дистанция 3/6/12), а силам со встречной проверкой, как обычно, нужен успех (в случае подъёма на противника налагается штраф –2 к его проверке). Во всех остальных случаях проверка не нужна.

Эврика!

Требования: *легенда, мистический дар (безумная наука), безумная наука d12+*

После долгой пайки и монтажа ты можешь собрать поистине дьявольскую машину на основе одной из своих сил. Когда ты берёшь эту черту, выбери одну из имеющихся в твоём распоряжении сил. Агрегат более не требует пунктов силы и работает всецело на призрачной руде.

Фунт призрачной руды позволит использовать силу в течение двух часов непрерывной работы (вне зависимости от её обычной длительности), а мгновенные силы можно применить 20 раз. Для таких сил лучше всего считать фунт призрачной руды за 20 «зарядов». Как только прибор поглотит всё топливо, настанет пора прикупить ещё калифорнийского кофе, дружище.

Твой прототип куда стабильнее, чем другие дьявольские машины, и неполадка у него случается только в случае критического провала. А ещё твои чертежи и патенты принесут тебе немало престижа и денег от корпорации, достаточно крупной для того, чтобы организовать массовое производство твоего устройства (вероятнее всего, Смит-и-Робардс или Хельстромм Индастриз, но и железнодорожные бароны или национальное правительство также могут проявить интерес). В результате ты

получаешь +2 к ***харизме*** при общении с другими безумными учёными и 1d6x $50 авторского гонорара ежемесячно (которые ты, скорее всего, будешь тратить на призрачную руду).

Тайны Шаолиня

Труд китайских иммигрантов помог сделать Запад таким, каким мы его знаем сегодня. Они принесли и свои обычаи, хоть зачастую это приводило к трениям с белыми поселенцами. Одним из самых известных умений, которыми могли похвастаться китайские обитатели Великого Лабиринта, несомненно являются их древние боевые искусства.

На протяжении веков герои, практикующие кунг-фу, формировали невероятные представления о своих боевых традициях. Согласно легендам, лучшие мастера боевых искусств могут совершать воистину нечеловеческие подвиги. И как многие другие легенды Мистического Запада, эта правдива.

Чаша переполнилась

Давным-давно в Китае для освоения тайн кунг-фу требовались десятилетия. Мудрые учителя (называемые сифу) демонстрировали невероятные трюки, а большинство их послушников за всю свою жизнь не могло накопить столько мистических сил, сколько помещалось в одном пальце этих старичков.

Примерно пятнадцать лет назад всё изменилось. Мастерам стало немного проще левитировать во время своих размышлений, а вот их послушники за короткий срок постигали то, что их наставники изучали сотни лет. Большинство сифу — в основном консервативная их часть — не очень-то обрадовалось тому, что они назвали «коротким путём», но кое-кто из иммигрантов и обитателей Лабиринта не собирался считаться с обычаями. Другими словами, хотя по фронтиру и бродит несколько сифу, большая часть приверженцев этих древних искусств моложе и куда упорнее!

Боевые стили

Хотя большинство народу на Западе знает только один способ драться с кем-либо — грязный — китайцы развели целый зверинец едва различимых стилей. Однако если ты не возьмёшь себе черту, определяющую твой боевой стиль, то просто считай себя практиком кунг-фу.

Моё кунг-фу совершенно!

Вне зависимости от своего стиля, адепт боевых искусств должен годами тренироваться под присмотром сифу. Этот сифу может быть главой известной школы боевых искусств или просто странствующим мудрецом, которого большинство принимает за обычного бродягу. Так или иначе, он научил тебя секретам боя, как обыденным, так и мистическим.

Он также познакомил тебя с духовной философией, используемой многими мастерами боевых искусств для достижения гармонии с природой, которая позволяет тебе раскрыть свой внутренний потенциал. Эта мудрость также позволит тебе блеснуть парой-тройкой запоминающихся поэтических фраз перед тем, как пойти бить морды.

Благодаря этой тренировке твой персонаж достиг духовной дисциплины, необходимой для направления и управления энергией Ци.

Как играть мастера боевых искусств

Желающий стать мастером боевых искусств должен взять себе черту ***мастера боевых искусств***, чтобы отразить физический аспект своей тренировки. Мистический дар (искусство Ци) — вторая часть этого убойного уравнения — относится к духовной стороне дела. Мастеров с обеими этими чертами называют «просветлёнными».

Искусство Ци работает почти таким же образом, как ***мистический дар (суперсилы)*** из Дневника авантюриста. Каждая сила, доступная этим персонажам, требует одноимённого навыка, который нужен для активации этой силы (и только её). В Мёртвых Землях все эти навыки зависят от ***характера***, что отражает

необычайную силу воли, позволяющую пропускать сверхъестественную энергии из Земель Охоты сквозь собственное тело, так что не забудь потратить пару пунктов на свой ***характер***, а то мистические навыки дорого обойдутся тебе! Более того, ты начинаешь с двумя силами, так что тебе ещё потребуются пункты на навыки для каждой из них.

В остальном, механика Искусства Ци аналогична той, что используется в случае ***мистического дара (суперсилы)*** из Дневника авантюриста.

Новые черты

Эти черты отражают множество восточных боевых стилей и позволят твоему герою выработать свою фирменную «торговую марку» боя.

Совершенное кунг-фу

Требования: *новичок, мистический дар (искусство Ци), мастер боевых искусств, характер d6+, драка d8+*

За годы упорных тренировок под руководством мудрого учителя твой персонаж овладел одним из мистических боевых искусств Востока. Его мастер (сифу) также дал ему столько духовной философии, что она бы легко угробила лошадь — так что теперь он может изрекать восточные мудрости перед тем, как проламывать черепа.

Когда ты берёшь эту черту, выбери один из боевых стилей из списка ниже и получи указанные преимущества.

Эта черта может быть взята несколько раз, но каждый раз ты должен выбрать другой стиль. Персонаж получает преимущество только от одного стиля в ходе своего действия, но он может менять стили свободным действием в начале своего хода.

Пьяный стиль: ты шатаешься, как будто перебрал огненной воды, что делает твои движения совершенно непредсказуемыми. Когда твой персонаж использует этот стиль, он получает +1 к ***защите***, но его ***шаг*** уменьшается на 2 из-за шатающейся походки.

Коготь орла: это быстрый и жестокий стиль. Своими пальцами будто когтями ты впиваешься в болевые точки несчастного противника. Твои атаки в ближнем бою наносят урон ***сила+d4*** с ***ББ*** 2.

Богомол: практикующий этот стиль складывает руки перед собой, подобно лапкам богомола, и его зачаровывающее спокойствие сменяется внезапным ударом, наносимым с ужасающей быстротой. Сбрасывай все карты действия достоинством пятёрка или меньше, которые получает в бою твой персонаж, и бери новые до тех пор, пока не придёт что-то старше. Если у него уже есть черта ***стремительный***, то сбрасывай все восьмёрки или меньше.

Обезьяна: ты ходишь на полусогнутых ногах, гримасничаешь и двигаешься быстро и непредсказуемо. Это поведение зачастую сбивает оппонентов с толку, и, так как у тебя весьма дурацкий вид, тебя часто недооценивают. Твой

герой-хитрец получает +2 к проверкам ***провокации*** и ***ловкости*** при выполнении уловок.

Храм Шаолинь: стиль этой школы основан на имитации повадок пяти разных животных. Журавль бьёт противника плотно сжатыми, словно клюв, пальцами и долго стоит на одной ноге. Змея ловка и подвижна. Дракон наносит старые добрые сокрушительные удары кулаками. Леопард дерётся костяшками пальцев. Ну а тигр способен пальцами буквально пробить тело врага и порвать его мышцы. Неважно, какую форму Шаолиня ты выберешь, безоружные атаки твоего героя наносят урон ***сила+d6***. А конкретная ветвь — это лишь дело вкуса.

Шуайцзяо: ты захватываешь и швыряешь своего оппонента, не забывая как следует наподдать ему ногами и руками. Этот стиль зачастую сбивает с толку обычный народ. Когда твой персонаж бьёт противника в захвате, он наносит урон ***сила+d4*** от сочетания крепкого захвата и подлых ударов.

Тайцзи: ты настолько хорошо научился фокусировать свою Ци, что твоя с виду лёгкая словно ветерок атака может зашвырнуть противника в Филадельфию. Ты толкаешь оппонентов на 1d4 клеток за успех и каждый подъём при твоей проверке ***драки***. Если они на своём пути влетают в прочное препятствие (например, стену), то автоматически оказываются в шоке.

Тан Туй: этот стиль основывается на движениях ног, и мы имеем в виду не канкан. В Шан Фане этот стиль очень любят зрители на различных состязаниях боевых искусств. Ногами твой герой наносит урон ***сила+d6***. Также он поднимается из состояния навзничь, не теряя шага.

Вин-Чунь: этот стиль делает акцент на сериях мощных ударов, обычно одновременно атакующих и оборонительных. Пока твой герой сражается без оружия, он может сделать в ход одну дополнительную атаку без штрафов.

За гранью могилы

Последняя часть нашей главы посвящена тем, кому пора бы отдать души в руки Всевышнего. Изюминка в том, что здесь, в Мёртвых Землях, умершие далеко не всегда их ему отдают!

Некоторые личности недюжинной силы воли возвращаются с того света. В тела этих парней влезают маниту — злые духи, взаимодействующие с физическим миром через тело и разум их плотских оболочек. Мы называем этих бедолаг ***мечеными***, подчёркивая, что из всех покойников Смерть отметила именно их.

К счастью, маниту, засевший в чьём-либо мёртвом теле, погибает, если его носителю повредят мозг (это один из немногих способов убить их наверняка). Именно поэтому маниту, решающие рискнуть своими практически бессмертными душами, вселяются лишь в особенно могущественных смертных. Слабых и немощных возвращают с того света лишь тогда, когда это может послужить исполнению поистине грандиозных дьявольских замыслов.

Голоса в голове

Для того чтобы выжить в физическом мире, маниту должны связать себя со смертной душой. Это означает, что они держат дух своего носителя на привязи, стремясь склонить его к покорности и повиновению. По этой причине ***меченым*** нередко приходится бороться за контроль над своим собственным телом.

Большую часть времени маниту просто сидит смирно, позволяя ***меченому*** заниматься своими мертвецкими делами (иначе твоего персонажа за тебя всю дорогу вёл бы Маршал). Изредка, однако же, демон пытается перетянуть вожжи на себя с целью совершить какое-нибудь нечестивое деяние. Если маниту достаточно силён, то он может ненадолго взять твоего персонажа под свой контроль. А если силы более чем достаточно, то и навсегда.

Власть над телом

Мы выражаем эту борьбу за контроль через параметр ***власть над телом***. Ты, возможно, вспомнишь, что, когда ты только-только вернулся из мёртвых, тебе пришлось пройти сквозь самый страшный кошмар. Да, приятель, ты угадал: каждую ночь маниту затаскивает тебя в твой личный маленький Ад, пытаясь подточить силу твоего духа. К счастью, подолгу спать тебе уже не приходится.

Как только ты выполз из могилы, твоя ***власть над телом*** равна 0 — это значит, что пока что ты с маниту примерно наравне. Когда Маршал попросит тебя пройти проверку ***власти над телом***, вам с маниту нужно осуществить встречную проверку ***характера***, дабы определить, кто будет править бал на этот раз. Модификатором этой проверки служит твой показатель ***власти над телом***.

В случае успеха ты сохраняешь над собой контроль и получаешь 1 пункт ***власти над телом***, при подъёме — 2. Провал же означает, что маниту берёт верх (и незамедлительно приступает ко всяческим пакостям), а ты теряешь 1 пункт ***власти над телом***, или, в случае, если маниту получит подъём, — 2. Ничья означает, что маниту не получает над тобой контроль, но тебе придётся провести 1d6 раундов, борясь с его влиянием (в это время ты в ***шоке***). Независимо от количества выигранных или проигранных партий этой игры, ***власть над телом*** не может подняться выше +4 или упасть ниже –4.

Вот тебе небольшой совет, дружище, — ты можешь набрать полную грудь свинца, прежде чем умереть, но постарайся не отдавать концы, когда маниту превосходит тебя во ***власти над телом***.

Бытие меченым

И всё-таки, каково это — быть нежитью? Честно сказать, это палка о двух концах. В бою ходячий труп — тот ещё противник, но мертвецам нелегко заводить друзей.

Смертельные раны

Как ты скоро узнаешь, ***меченые*** регенерируют. Чрезвычайно сложно нанести хоть сколько-нибудь серьёзное ранение тому, кто уже разок побывал в могиле, а уж тем более — оставить шрам. Но при всём при этом у каждого ***меченого*** есть одна рана, которая не зарастёт никогда, — его смертельная рана. Увечье, отправившее ***меченого*** на тот свет в самый первый раз, оставляет после себя незаживающий шрам.

Большинство ***меченых*** старается как может спрятать эти уродливые отметины. Рассудок живых не особо подготовлен к зрелищам вроде выпадающих из общающегося с ними человека потрохов. Некоторые раны спрятать проще, нежели другие — так, меченый, принявший смерть через повешение, может начать носить рубашки с высоким воротником; а тому бедняге, кишки которого намотал на лапу какой-нибудь степной зверёк, придётся немного попотеть.

Смертельные раны не столь ужасны, какими они были в момент смерти, — они «подживают» до такой степени, чтобы перестать доставлять физические неудобства, но они никуда не исчезают. И красивее тоже не становятся.

Разложение

У мертвецов бледная и болезненная кожа. Так как маниту подпитывают их тела своей потусторонней энергией, меченые не подвержены гниению как таковому, но розами они тоже не благоухают. Всякий, кто подойдёт к ***меченому*** на достаточно близкое расстояние, сможет почуять запах падали при успешной проверке ***внимания***.

Примерно кварта алкоголя «заспиртует» тело ***меченого*** на день или два. От него будет разить спиртным, но хотя бы не мертвечиной. Животных, однако, не обманешь. На любые проверки ***верховой езды*** и прочих действий, включающих

в себя взаимодействие с животными, налагается штраф –2.

Если тебя беспокоит, как эта вонь повлияет на твои любовные похождения, забудь об этом. Кровь ***меченых*** не движется, а значит, и вниз она тоже не потечёт. Женщины-меченые могут «симулировать» процесс, но это не придётся по нраву ни одной из участвующих сторон.

Еда и питьё

Можно было бы предположить, что посмертие заметно урезает ***меченому*** аппетит, но это не совсем так — по крайней мере, им нужно есть, если они хотят залечивать раны. Для того, чтобы приводить свои болячки в порядок, мертвякам нужен фунт мяса — сырого или падали. Каждая проверка ***исцеления***, совершаемая ***меченым***, требует примерно одного фунта плоти. И да, ***меченый*** должен съесть это мясо, которого не касалась рука повара (как мы уже говорили, им нелегко заводить друзей).

Меченые не испытывают жажды, и, раз уж мы коснулись темы питья, напиться они тоже не могут. По крайней мере, не считая вышеописанной консервации посредством спиртного. На ***меченых*** не действует выпивка или наркотики, и их нельзя отравить или заразить болезнью (по крайней мере, обыкновенной).

Выдержка

Существование в обличье ходячего трупа укрепляет разум и делает его привычным к чудовищным потрясениям. Вряд ли случится что-то хуже, чем выкапывание самого себя из своей же могилы. Персонажи-меченые получают +1 к ***выдержке*** сразу по возвращении с того света.

Сон

Тот, кто придумал поговорку «спит как убитый», очевидно, не встречался с убитыми лично. Каждую ночь маниту требуется 1d6 часов сна для того, чтобы выдать ***меченому*** суточную дозу энергии, напитав его тело живительной магией.

В отличие от простых людей, ***меченые*** не могут держать себя в руках и бороться со сном, — когда пора баиньки, маниту просто отрубает ***меченому*** питание. Мертвец может сопротивляться, но для этого ему придётся успешно проходить проверку ***характера*** каждый час, либо свалиться на месте (и быть похороненным окружающими, когда те обнаружат, что его сердце не бьётся). С течением времени проверка становится всё более сложной — на каждую последующую проверку налагается суммирующийся штраф –2.

Для справки — спящие ***меченые*** вполне могут проснуться в случае чего. Маниту краем глаза следит за окружающей обстановкой и не замедлит разбудить своего носителя, если проблемы постучатся к ним в дверь.

Посмертная жизнь

Меченых так просто в могилу не положишь. Они не получают уровни усталости от естественных и немагических источников, а нелетальное повреждение им как слону дробина. ***Меченые*** получают ранения как обычно, но убить их можно, только повредив мозг. Проверка ***выносливости*** в состоянии при смерти может прикончить меченого раз и навсегда лишь в случае, если она была вызвана прицельным выстрелом в голову, или если проверка по таблице увечий выдала результат травмы головы. Каким-то образом это уничтожает ещё и засевшего в черепе нахлебника. После этого ***меченый*** умирает навсегда и больше не возвращается.

Меченого, тем не менее, можно вырубить, хорошо избив, но не задев головы. Если меченый оказывается в состоянии при смерти, то он, как обычно, совершает проверку ***выносливости*** и сверяется с таблицей. Однако, если меченый «умирает» не от попадания в голову, то он всего лишь теряет сознание на 1d6 дней.

В любом случае ***меченый*** не истекает кровью. Если он проваливает (или даже критически проваливает) проверку ***выносливости***, считается, что он просто получает свою долю

побоев и выходит из строя по описанным выше правилам без какой-либо проверки ***характера***.

И ещё кое-что, приятель. ***Меченые*** получают повреждения совсем не как нормальные люди. Если обычного парня нашпиговать свинцом, он начнёт кричать и корчиться от боли. ***Меченые*** не чувствуют боли и не кровоточат. Однако на них всё ещё налагаются штрафы за ранения. В случае ***меченых*** это объясняется повреждениями костей и мышечной ткани, затрудняющими действия и движения. Кроме того, вываливающиеся на ботинки потроха нехило отвлекают от дела.

Сбор трофеев

К этому моменту ты, вероятно, догадался, что Дикий Запад кишмя кишит всякими чудищами (чёрт, если ты — ***меченый***, то ты один из них!). Подобно ***меченым***, в большинстве этих тварей содержится толика мистической энергии, а в могучих — её в избытке. Персонажи-***меченые*** способны красть эту энергию. Когда одна из этих тварей умирает, находящийся неподалёку (в пределах дистанции в клетках, равной игральной кости, соответствующей ***характеру*** убитого монстра) меченый может «собрать с твари трофей» и поглотить её сущность.

Меченые, которые не ленятся собирать трофеи, получают мистические способности, но вместе с некоторыми из даров приходят и проклятья. Принимать в себя всё это зло — это вам не хухры-мухры. ***Меченые*** могут собирать трофеи лишь с сильных тварей — с мелких сошек просто нечего взять.

В случае, если в пределах радиуса сбора трофеев находятся несколько ***меченых***, обладатель награды определяется встречной проверкой ***характера***. Возможность собрать с твари трофей указана в её блоке параметров. У Маршала есть все необходимые сведения о том, какие

способности даёт эссенция каждого из существ. Хочешь узнать это сам, компадре, — седлай лошадь и езжай на охоту.

Черты меченого

Персонаж получает одну черту ***меченого*** сразу по возвращении с того света. Когда мертвец получает повышение, он может взять новую черту ***меченого*** вместо обычной.

Бывает и так, что твой герой восстаёт из могилы, не осознавая того, что мёртв. В этом случае Маршал может вынудить тебя повременить и сперва докопаться до истины, прежде чем взять первую черту ***меченого***.

Адское пламя

Требования: *герой, меченый*

Пламя является неотъемлемым атрибутом преисподней большинства культур не просто так — у многих сверхъестественных тварей нерушимая связь с пламенем.

Меченый с этой способностью уменьшает любой получаемый от огня урон на одну игральную кость, но, тем не менее, он может загореться в случае продолжительного воздействия пламени. Кроме того, при успешной проверке ***характера меченый*** способен силой свой воли заставить огонь вспыхнуть или ослабнуть.

При подъёме он может полностью затушить пламя, либо же заставить его взорваться, залив огнём всех в пределах среднего шаблона. Горючие материалы подвергаются проверке воспламенения как обычно (см. Дневник авантюриста).

Заживление

Требования: *новичок, меченый*

Меченый с чертой ***заживление*** способен регенерировать повреждения намного быстрее обычного — он может совершать ***проверки исцеления*** каждый день при условии, что для каждой проверки он съедает положенный фунт мяса.

Заживление +

Требования: *ветеран, меченый, заживление*

Как обычное заживление, но ***меченый*** может делать проверки каждый час.

Когти

Требования: *новичок, меченый*

Персонаж получает неестественно острые и длинные когти, наносящие в бою ***сила+d4*** урона.

Когти +

Требования: *ветеран, меченый, когти*

Когти покойника становятся ещё больше и острее, увеличивая урон от атак до ***сила+d6***.

Кошачий глаз

Требования: *новичок, меченый*

Персонаж получает +2 к проверкам ***внимания***, основанных на зрении, а также игнорирует штрафы за сумрак и темноту.

Кошачий глаз +

Требования: *закалённый, меченый, кошачий глаз*

Меченый видит в темноте, игнорируя любые штрафы за плохое освещение. Кроме того, он может определить, является ли персонаж в нескольких футах от него сверхъестественным созданием.

Могильный холод

Требования: *герой, меченый*

Говорят, что могила холодна и темна, и этот ***меченый*** освоил способность проводить мороз Земель Охоты через своё тело, заметно понижая температуру окружающего воздуха.

Для того чтобы использовать это умение, ***меченый*** совершает проверку ***характера***. В случае успеха температура падает примерно на 7 градусов по Цельсию. Все, кто испытывает это неестественное похолодание, должны совершить проверку ***храбрости***. При подъёме температура падает примерно на 15 градусов, а вокруг ***меченого*** сгущается туман. Все свидетели должны совершить проверку ***храбрости*** со штрафом –2.

Нашествие паразитов

Требования: *новичок, меченый*

У насекомых, как и у других животных, есть свои духи в землях охоты, и маниту овладели несколькими трюками, позволяющими им этих духов контролировать.

Меченый с этой способностью может управлять стаями мелкого, жалящего гнуса. Он не создаёт насекомых из ничего, поэтому они должны присутствовать в области, где пытаются применить способность.

Если ***меченый*** в течение трёх раундов не предпринимает никаких действий, кроме концентрации, он может призвать рой насекомых; по одному рою за каждые три раунда сосредоточения. Для отображения их в бою используйте параметры роя из Дневника авантюриста.

Несокрушимый

Требования: *ветеран, меченый*

Многим ***меченым*** нужно время для того, чтобы свыкнуться с тем, что они больше не чувствуют боли — они рычат, если в них выстрелить, и хромают, если их лодыжку изжуёт в месиво какая-нибудь зверюга. Всё это — вопрос психологии.

Твой герой же преодолел эту привычку, или ему просто наплевать. В любом случае, он игнорирует 2 пункта штрафа за ранения. Эта черта суммируется со ***стальными нервами***.

Пожиратель душ

Требования: *ветеран, меченый*

Эта мерзкая способность — один из самых жестоких видов оружия в арсенале ***меченых***. Она позволяет мертвяку иссушать жизненную силу своих жертв.

Сразу после нанесения ранения голыми руками (или когтями) ***меченый*** и его жертва совершают встречную проверку ***характера*** (даже если последняя отдала концы). В случае победы ***меченый*** может избавиться от уровня ***усталости***. Если мертвец не устал, то вместо этого он может исцелить одно ***ранение***. Подъём при проверке позволяет избавиться от двух уровней усталости (или от двух ранений).

Призран

Требования: *закалённый, меченый*

В начале каждого своего хода ***меченый*** решает, будет он материальным или же бестелесным. Он вынужден пребывать в этом состоянии до своего следующего хода — то есть, нельзя атаковать и сразу же стать бестелесным.

Пока он пребывает в бестелесном состоянии, мертвец становится неосязаемым, хоть он всё ещё видим и может быть подвержен магическим атакам. ***Меченый*** остаётся нематериальным до тех пор, пока концентрируется. При получении урона в этом состоянии ему придётся пройти проверку ***характера***, иначе он материализуется вновь.

Сверхъестественная характеристика

Требования: *новичок, меченый*

Сверхъестественная характеристика немедленно повышает одну характеристику ***меченого*** на две ступени (так, d12 станет d12+2 и т. д.). Эту черту можно взять до пяти раз, по одному на каждую характеристику. Заметьте, что она не распространяется на навыки.

Увядание

Требования: *новичок, меченый*

Вокруг этого мертвеца витает дух тлена, и он обладает способностью передавать частицы этой разлагающей энергии предметам вокруг себя.

Эта способность позволяет меченому касанием вызвать преждевременное старение материи. Размер того, к чему применяется способность, не должен превышать размера ладони меченого. При успешно пройденной проверке ***характера*** ему удаётся состарить объект на месяц. При подъёме — на год. Несмотря на то, что способность не возымеет эффекта на ком-то размером с человека, она может превратить дерево в труху, еду — в гниль, а металл — в кусок ржавчины.

Устрашение

Требования: *новичок, меченый*

Обращаясь к энергии своего маниту, ***меченый*** может придать чуть больше веса устрашающему взгляду или грозному голосу. Когда ***меченый*** получает подъём при проверке ***запугивания***, ***статисты*** впадают в ***панику***, а ***дикие карты*** совершают проверку по Таблице страха.

Силы

Ниже перечислены все заклятия, чудеса и агрегаты, доступные персонажам Дикого Запада. Мы привели здесь все силы из основной книги правил как для удобства, так и чтобы показать особенности действия и внешнего отображения каждой из них у нас, на Диком Западе.

Обрати внимание на то, что в Мёртвых Землях у каждого заклинания и чуда есть чётко определённые аспекты, перечисленные ниже. Картёжники, к примеру силу ***стена*** называют ***кольцом пламени***.

Безумная наука отличается от остальной мистики огромным количеством возможных форм. Безумные учёные определяют аспекты по схеме, описанной в Дневнике авантюриста (позволь игроку выбрать аспект, подходящий его агрегату); мы предлагаем тебе в помощь несколько примеров.

Вдохновение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *особая*
Длительность: *мгновенно*

Чудотворцы используют это заклинание для обращения вспять разлагающего влияния всеобщего страха, которое сказывается на самой земле.

Использование этой силы в сочетании с пересказом героической истории добавляет +2 (при подъёме +4) к проверке ***убеждения***, совершаемой для понижения местного ***уровня страха***. Чудотворцу необязательно рассказывать самому — вместо этого он может применить чудо к более умелому сказителю.

Аспекты

Чудотворец: старая добрая истовая проповедь об адских муках.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Великое исцеление

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *10/20*
Дистанция: *касание*
Длительность: *мгновенно*

Исцеление ранений, полученных больше часа назад. Эта сила требует 10 пунктов силы и в остальном действует в точности как сила ***исцеление***. Применима в том числе для нейтрализации ядов и лечения болезней. ***Великое исцеление*** можно использовать для лечения увечий. Требуется проверка сверхъестественного навыка со штрафом –4, 1d6 часов и 20 пунктов силы. Увечье можно попытаться исцелить только один раз. Если эта попытка провалится, то увечье считается неизлечимым.

Аспекты

Чудотворец: наложение рук и молитва.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: целебное зелье, заживляющий луч. Исцеление увечий требует подходящего протеза.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: шаман танцует вокруг раненого, моля великого духа о помощи. После этого он готовит зловонные мази и изображает ими знаки на всей поверхности тела больного. Это занимает 10 минут (состояние цели стабилизируется в момент начала ритуала).

Вещица

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *особые*
Дистанция: *поле зрения*
Длительность: *1 (концентрация)*

Эта сила позволяет картёжнику вытащить из кармана, сумки или мешка какой-нибудь небольшой предмет.

Стоимость в пунктах силы зависит от предмета, который хочет получить картёжник.

К сожалению, этот предмет недолговечен и исчезнет через количество раундов, равное ***смекалке*** картёжника.

Стоимость	*Предмет*
1 ПС	Спичка, пенни
2 ПС	Платок, пятицентовик, случайная игральная карта
3 ПС	Дерринджер, нож, четвертак
4 ПС	Револьвер, монета в $5, конкретная игральная карта

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: маг опускает руку в какую-либо ёмкость и извлекает оттуда вещицу.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Взрыв

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2-6*
Дистанция: *24/48/96*
Длительность: *мгновенно*

Взрыв — сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж выбирает эпицентр, затем осуществляет проверку соответствующего навыка. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — средний шаблон. При провале эпицентр взрыва отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами. Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. Взрыв соответствует тяжёлому оружию.

Дополнительные эффекты: за двойное количество пунктов силы взрыв наносит 3d6 урона, или же его площадь возрастает до большого шаблона. Чтобы наделить силу обоими эффектами, нужно потратить тройное количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: метание карты, которая взрывается сферой зелёной энергии. Называется ***туз в рукаве***.
Безумный учёный: генератор шаровых молний.
Мастер боевых искусств: у этой версии нет дистанции, но она по факту позволяет использующему эту силу обрушивать на врагов поток ударов кулаками и ногами. Все в пределах шаблона с центром на мастере боевых искусств получают урон. Называется ***ярость раздувает огонь***.
Шаман: недоступно

Видение

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *особое*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *особое*

Видение представляет из себя обращённую к духам просьбу о позволении взглянуть в будущее. Шаман может задать духам один вопрос. Стоимость в пунктах силы и время проведения ритуала определяются характером вопроса.

Если дух будет удовлетворён просьбой (для этого шаман совершает проверку ***знахарства***), то он даст наиболее точный ответ. Однако, будущее идёт разными путями, поэтому полученный ответ может не всегда оказаться правильным.

Длительность	*Стоимость*	*Вопрос*
1 Час	3 ПС	Дело незначительной важности, например, исход свадьбы, рождение ребёнка и т.д.
1 День	5 ПС	Относительно важный вопрос, например, исход битвы.
1d6 дней	10 ПС	Очень важное дело, например, личность убийцы или уязвимость чудовища.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. Глубокий транс, во время которого хунган или мамбо спрашивает у лоа совета.

Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: заклинатель медитирует, танцует, делает татуировки, изображает картины на песке или проводит другие обряды.

Волна

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *конусный шаблон*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила позволяет персонажу сбить с ног сразу же большое количество врагов. Персонаж осуществляет проверку сверхъестественного навыка и ставит перед собой конусный шаблон. И друзья, и враги, попавшие в зону действия силы, должны осуществить проверку физической силы (со штрафом –2 при подъёме). При провале несчастных отбрасывает назад на 2d6 клеток, и они падают навзничь. Если при этом кто-то сталкивается с твёрдым препятствием, то оказывается в шоке. Если персонажи были в укрытии, они могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, на которое их должно отбросить (до минимального 0), а на проверку физической силы летающих целей налагается штраф –2.

Аспекты

Чудотворец: от молитвы жреца земля начинает содрогаться и покрываться трещинами.
Картёжник: мощная звуковая волна. Называется ***гром гремит!***
Безумный учёный: магнитный отталкиватель, персональный гидравлический водомёт.
Мастер боевых искусств: боец подпрыгивает высоко в воздух, после чего с силой ударяет ногой о землю.
Шаман: пляска и молитва духам земли.

Дар воина

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Даже особо воинственный маг не может тратить всё своё время на изучение новых манёвров и боевых искусств. Для тех, кто любит сходиться с противником в ближнем бою или хочет улучшить навыки своих соратников, эта сила станет быстрым решением проблемы недостатка тренировок.

При успешной проверке сверхъестественного навыка тот, на кого направлены чары, получает одну боевую черту по выбору колдуна, который должен быть на один ранг выше, чем требует выбранная им черта, но при этом остальные требования игнорируются, в том числе требования наличия других черт. Объект чар может пользоваться всеми преимуществами обретённой черты, пока сила не перестанет действовать. Черта, полученная при помощи этой силы, не даст никаких новых преимуществ, если персонаж уже обладает этой чертой.

Аспекты

Чудотворец: исполняет боевой гимн.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: стимулирующая пилюля, шлем-калькулятор вероятностей.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: самобичевание, исступлённая пляска.

Доспех

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Доспех образует вокруг персонажа поле магической защиты или настоящий панцирь, который выполняет функцию брони. При успехе персонаж получает 2 пункта ***брони***. При подъёме — 4 пункта. Является ли доспех видимым или нет, зависит от аспекта.

Аспекты

Чудотворец: атаки не достигают цели.
Картёжник: атаки не достигают цели.
Безумный учёный: бронежилет, отверждающий кожу спрей.
Мастер боевых искусств: персонаж уклоняется от атаки в «замедленном времени».
Шаман: сияющий боевой доспех.

Друг зверей

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *специальное*
Дистанция: *смекалка x 100 метров*
Длительность: *10 мин.*

Эта сила позволяет магам говорить с животными и управлять ими. Действует только на существ, чей интеллект находится на уровне животных, а не человека. Эта сила также не оказывает влияния на магических, призванных и других сверхъестественных тварей.

Цель должна находиться в пределах дистанции действия силы.

Количество пунктов силы, необходимое для контроля над животным, зависит от размера животного. Базовая цена — 3 пункта силы, но если размер существа больше 0, прибавь к базовой цене число, соответствующее удвоенному размеру. Контроль над большой белой акулой (размер +4) обойдётся в 3 + 2x4, а именно в 11 пунктов силы.

Можно контролировать рой насекомых или стайку мелких зверей. На небольшой рой потребуется 3 пункта силы, средний — 5, крупный — 8. Таким образом, контроль над одной крысой обходится в 3 пункта силы, и во столько же обходится контроль над небольшим роем.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта.
Картёжник: маг достаёт из рукава подходящее угощение. Называется ***зов природы***.
Безумный учёный: спрей с феромонами, луч манипуляции животными.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: нет видимого эффекта.

Замедление

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *3 (2/раунд)*

Умелые бойцы могут атаковать в мгновение ока. Замедлить их реакцию — значит лишить их преимущества.

Персонаж осуществляет встречную проверку сверхъестественного навыка против ***характера*** жертвы. При успехе движение цели становится стандартным действием, налагая штраф за несколько действий, если она хочет переместиться и совершить какое-нибудь действие во время раунда. При подъёме цель перетягивает карту действия до тех пор, пока ей не придёт что-нибудь младше 10 (джокер является исключением).

Жертва, которая обычно получает несколько карт действия, может выбирать лишь в пределах, ограниченных чарами.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: у оппонента пробуждается невероятная лень. Называется ***летаргия***.
Безумный учёный: сфера замедления времени, клейкий спрей.
Мастер боевых искусств: кажется, что мастер движется в разы быстрее своих врагов.
Шаман: недоступно.

Защита от окружающей среды

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *1 час (1/час)*

Иногда искатели приключений путешествуют в весьма опасных условиях. Эта сила защитит их от гибели под водой или в лучах палящего солнца.

Сила позволяет объекту воздействия дышать, разговаривать и передвигаться с обычной скоростью, находясь в опасной для жизни среде: под водой, в расплавленной лаве вулкана, в зыбучих песках и т. д.

Однако сила не защищает от атак с похожими аспектами. Атака огнём будет наносить урон, к примеру. При успехе с подъёмом поддержание стоит 1 пункт силы за 2 часа.

Дополнительные цели: можно защитить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта.
Картёжник: нет видимого эффекта.
Безумный учёный: металлический костюм, генератор силового поля.
Мастер боевых искусств: доступно, но длительность ограничена. Для того, чтобы поддерживать «концентрацию», персонаж должен совершать проверку ***смекалки***, а также оплачивать поддержание силы каждый раунд.
Шаман: нет видимого эффекта.

Зомби

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *3/тело*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *специальное*

Эта сила считается нечистой, и, как правило, ею пользуются персонажи ведущего, исполняющие роль злодеев: бокоры, сумасшедшие учёные, жрецы тёмных культов и им подобные.

При помощи этой силы персонаж может поднять из могил мертвецов, количество которых зависит от количества потраченных пунктов силы. Мертвецы подчинены колдуну, но не блещут интеллектом и порой слишком буквально исполняют приказы. Невозможно создать ***зомби*** на пустом месте, поэтому наличием тела нужно озаботиться заранее. Тела могут быть не очень свежими. При помощи этой силы можно поднять из мёртвых тех слуг, которые ждали столетиями. Кладбища, морги и поля сражений отлично подойдут в качестве источников тел.

При успехе мертвец остаётся «живым» в течение 1 часа. При подъёме — 1d6 часов. При двух подъёмах мертвец служит целый день.

Некоторые могущественные колдуны обладают усовершенствованными вариантами этой силы, позволяющими им расходовать меньше пунктов силы и «оживлять» мертвецов на более длительные сроки.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: гальванический реаниматор, зелье зомбификации.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Зомби

Как правило, это ходячие мертвецы, шатающиеся в поисках свежего мяса.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6;
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6;
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не направлена в голову).
- **Слабость (голова):** выстрелы в голову зомби наносятся с +2 к урону.

Безумный учёный: супертелескоп, ускоритель эфирных потоков.

Мастер боевых искусств: недоступно.

Шаман: пляска, обряды прояснения.

Иссушение

Ранг: *герой*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила отторгает жертву от источника её сил, ограничивая возможности применения магии.

Персонаж выбирает одну цель в пределах досягаемости и осуществляет встречную проверку сверхъестественного навыка. На атакующего налагается штраф –2, если у цели иной источник силы (магия против чудес и т. д.).

При успехе герой уничтожает 1d6+1 пунктов силы цели. При подъёме — 1d8+2 пунктов силы. Взрывных бросков нет. Безумные учёные теряют пункты силы всех своих изобретений (которые находятся при них) одновременно и в равной мере.

Количество пунктов силы жертвы не может падать ниже нуля. Пункты не переходят к атакующему — они просто теряются. Восстанавливаются как обычно. Сила влияет только на персонажей с мистическим даром. На предметы она не воздействует, если только это не изобретения безумных учёных.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: недоступно.

Безумный учёный: эктоплазменно-реверсивное поле, ловушка душ.

Зоркость

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Чары наделяют персонажа возможностью видеть на огромные расстояния. При успехе штрафы, налагаемые на атаки за дистанцию, сокращаются вдвое (–1 для средней, –2 для дальней дистанции).

При подъёме все доступные дистанции удваиваются (12/24/48 превращается в 24/48/96).

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: маг использует зеркало как хрустальный шар. Называется ***зазеркалье***.

Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта. Называется ***змеиные клыки***.
Шаман: ловец снов, колдовской мешочек.

Исцеление

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *касание*
Длительность: *мгновенно*

При помощи данной силы можно излечить свежие ранения. Её нужно задействовать в течение «золотого часа». При помощи этой силы нельзя вылечить ранения, полученные больше часа тому назад.

В случае с дикими картами каждый успех исцеляет одно ранение, подъём — два. На проверку налагается штраф, равный количеству ранений цели (вдобавок к другим возможным штрафам).

В случае со статистом ведущий должен для начала установить, жив ли статист вообще (см. «После боя», ДА, стр. 82). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка возвращает статиста в состояние шока.

Также исцеление избавит от отравления и заболевания, если эту силу успеть применить в течение 10 минут после события, в результате которого персонаж получил эти недуги.

Аспекты

Чудотворец: наложение рук.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: целебное зелье.
Мастер боевых искусств: массаж, иглоукалывание.
Шаман: шаман шепчет молитвы духам.

Кукла

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *3 (1/раунд)*

При помощи этой силы можно убедить других драться за тебя. Некоторые делают это посредством беспардонного контроля над разумом жертвы. Другие — создают зрительные и слуховые иллюзии.

Использование этой силы требует встречной проверки сверхъестественного навыка персонажа против характера жертвы. Чтобы получить над целью полный контроль, нужен успех при встречной проверке. Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволят ей осуществить ещё одну встречную проверку, чтобы попробовать разрушить чары.

Некоторые злодеи могут обладать более могущественной версией этой силы, подчиняя себе других существ на куда больший срок, — возможно, и навсегда. Эта версия силы нередко требует личной вещи жертвы.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. ***Кукла вуду***.
Картёжник: маг оставляет карту в одежде своей куклы (например, в кармане).
Безумный учёный: луч или зелье контроля сознания.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Маска

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3-5*
Дистанция: *касание*
Длительность: *10 мин. (1/10 Мин.)*

Позволяет персонажу принять вид (но не перенять способности) другого персонажа. Базовая стоимость — 3 пункта силы +1 пункт за каждую ступень, сокращающую разницу в размерах. Персонаж не может превратиться в существо, которое крупнее его более чем на 2 размера.

Чтобы увидеть сквозь чужую маску, требуется проверка внимания со штрафом –2, если персонаж знаком с тем, кого пытаются изобразить; штраф увеличивается до –4 при подъёме у оппонента. Если персонаж не знаком с тем, кого пытаются изобразить, то штрафы возрастают до –4 и –6 соответственно.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: черты лица мага меняют форму. Называется ***подмена***.
Безумный учёный: трансформирующаяся маска, мгновенный восковой слепок.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: тотемная маска.

Меткость

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Меткость увеличивает точность атак персонажа, совершаемых с помощью навыков ***стрельбы*** и ***метания***. При успехе штрафы, налагаемые на прицельные выстрелы, уменьшаются на 1, при подъёме — на 2.

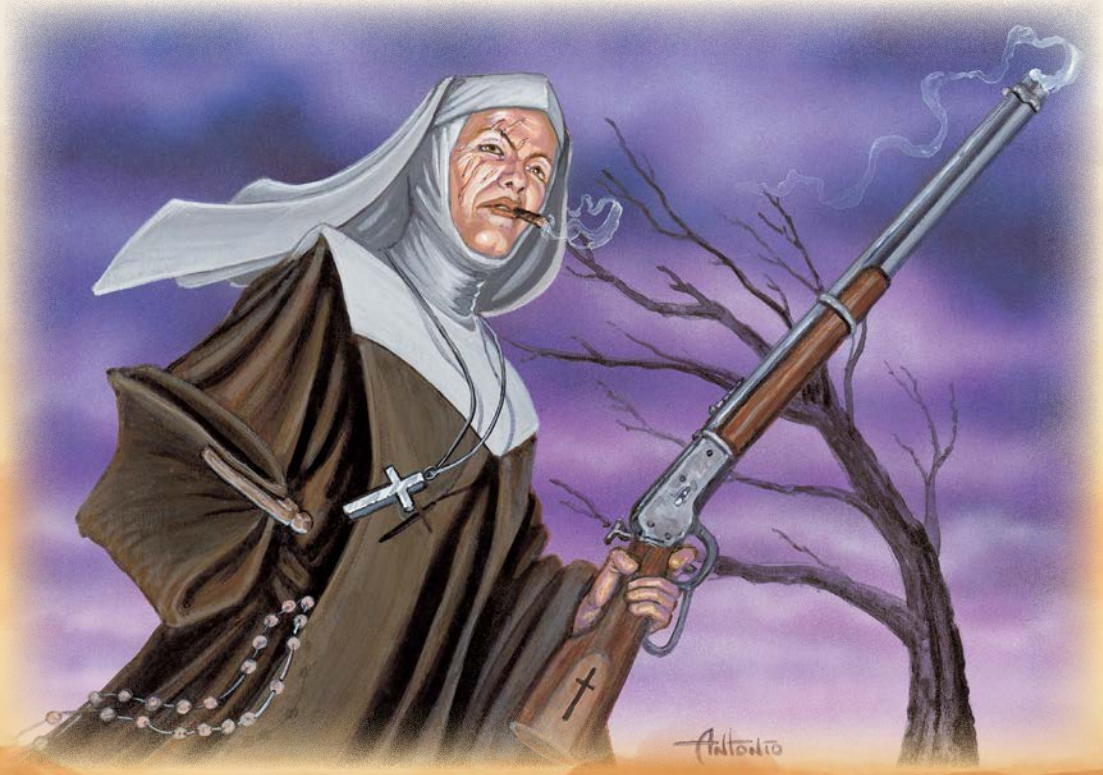
Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта.
Картёжник: вокруг пистолета, карты или иного используемого для атаки объекта загораются мелкие искорки.
Безумный учёный: телескопический прицел, самонаводящиеся пули.
Мастер боевых искусств: боевая стойка.
Шаман: нет видимого эффекта. Называется ***попутный ветер***.

Наитие

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *касание*
Длительность: *перманентно*

Тёмные силы ненавидят это заклятие. Оно позволяет картёжникам заглянуть в прошлое человека, предмета или места.



В случае, если заклинание удаётся, применивший его получает толику информации о каком-то событии, которое произошло с объектом или личностью. Подъёмы при проверке навыка позволяют магу получить больше информации, разглашаемой на усмотрение Маршала.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: маг сдаёт себе карты из обыкновенной колоды и изучает их.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Невидимость

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Невидимость — мощное подспорье в сражении, а ещё можно подглядывать за девками в борделях.

При успехе персонаж прозрачен, но его смутные очертания просматриваются. Если у кого-то будет мотивация вглядываться в пустоту, и он успешно осуществит проверку ***внимания*** со штрафом –4, то заметит наблюдателя. В таком случае он сможет атаковать оппонента с тем же штрафом –4. При подъёме персонаж совершенно невидим. Штраф при попытке заметить его –6.

Так или иначе, сила влияет на персонажа и все его личные вещи. Всё, что персонаж подбирает после активации силы, остаётся видимым.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: маг концентрируется, после чего растворяется в воздухе.
Безумный учёный: зелье или пояс невидимости.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Ночное зрение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *касание*
Длительность: *1 час (1/час)*

Если иллюминация при помощи силы ***свет*** видна всем, в том числе, врагам, то ***ночное зрение*** можно использовать тогда, когда обнаружение нежелательно.

При успехе эта сила уменьшает вдвое любой штраф за темноту (округление вниз). К примеру, персонаж в сумерках (–1) вообще не будет страдать от штрафов, а в кромешной тьме (–4) получит только –2. При подъёме чары отменяют все штрафы за темноту вплоть до –6.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. ***Глаза лоа***.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: очки с линзами из призрачной руды.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: пляска, обряды прояснения.

Обаяние

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *1 час (1/час)*

Эта сила делает персонажа необычайно привлекательным и убедительным. При успешной проверке сверхъестественного навыка применивший способность добавляет +2 (а при подъёме +4) к своей харизме.

Аспекты

Чудотворец: над головой виднеется едва заметный нимб. Называется ***глас божий***.
Картёжник: нет видимого эффекта. Называется ***дьявольский шарм***.
Безумный учёный: вокальный резонатор, нейростимулирующий радиоизлучатель.

Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: на плече шамана появляется силуэт орла, видимый только другим персонажам с мистическим даром. Называется ***величие орла***.

Оберег

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *0*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *концентрация*

Тварям ночи очень сложно напасть на шамана или чудотворца, который полностью сконцентрирован на своей вере. Если у религии заклинателя есть определённые символы (распятие, звезда Давида и т. п.), он получает +2 к проверке сверхъестественного навыка, демонстрируя один из этих символов в процессе сотворения чуда.

Используя эту силу, шаман или чудотворец не может выполнять никаких иных действий и не способен двигаться.

Сверхъестественное существо, намеревающееся атаковать использующего оберег, должно для начала пройти встречную проверку характера против сверхъестественного навыка заклинателя.

Аспекты

Чудотворец: религиозный символ.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: тихая монотонная песнь, восхваляющая духа.

Оглушение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *12/24/48*
Длительность: *особая*

Эта сила вводит в ***шок*** всех в пределах ***среднего шаблона*** при помощи ударной волны, звука, света, энергии и тому подобного.

Если у персонажа успех, жертвы, оказавшиеся в пределах шаблона, должны осуществить успешную проверку выносливости или окажутся в шоке. При подъёме у колдуна на проверку выносливости жертвы налагается штраф –2.

Аспекты

Чудотворец: оглушительный грохот.
Картёжник: называется ***Гром гремит!***
Безумный учёный: шумовая граната, вакуумный шумогенератор.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Освящение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *10*
Дистанция: *особая*
Длительность: *перманентно до осквернения*

Освящение позволяет чудотворцу или шаману благословить участок земли, причиняя невыносимые муки любой нечистой силе, которая осмелится ступить на него.

Ритуал освящения занимает целую неделю. Чудотворец не должен покидать это место на протяжении всего времени. Область действия определяется маршалом, но обычно это церковь, поле битвы или иной важный объект. Если чётких ограничений площади не наблюдается, то область занимает 5 квадратных метров х сверхъестественный навык заклинателя.

По завершении ритуала маг совершает проверку сверхъестественного навыка. При успехе область освящена. Провал означает, что всё нужно начинать с самого начала.

Любое злое существо сверхъестественного происхождения, ступающее на освящённую землю, должно проходить проверку характера в начале каждого раунда, получая ранение при провале.

Аспекты

Чудотворец: окропление святой водой и молитвы.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: шаман изображает сложную картину на песке в центре освящаемой области или проводит какой-то другой обряд.

Ослепление

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2-6*
Дистанция: *12/24/48*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила временно ослепляет одну или несколько целей.

Жертвы должны осуществить проверку ***ловкости*** со штрафом –2, чтобы отвести взгляд и избежать эффекта (и со штрафом –4 при подъёме). При провале жертвы в шоке и получают штраф –2 к ***защите*** до следующего хода. Если цель получает 1 на соответствующей игральной кости при проверке ***ловкости*** (вне зависимости от результата на диком кубике), она в шоке и полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от шока. На ослеплённых налагается штраф –6 при всех проверках параметров, требующих зрения, а защита снижается на 2.

Дополнительные эффекты: за 2 пункта силы можно поразить одну цель. За 4 — всех в пределах среднего шаблона. За 6 — всех в пределах большого шаблона.

Аспекты

Чудотворец: вспышка божественного света.
Картёжник: веер карт в руке чародея взрывается яркой вспышкой. Называется ***шик и блеск***.
Безумный учёный: ослепляющий спрей, световая граната.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: заклинатель взывает к духам, моля их лишить врагов возможности видеть.

Паучьи лапы

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Маги зачастую становятся привлекательной целью в бою из-за своих сверхъестественных

навыков, и эта сила позволит им своевременно устраниться из боя.

Конечно, этому заклинанию найдётся ещё уйма других полезных применений.

Эта сила не превращает персонажа в паука, но наделяет похожими способностями. Он может стоять на поверхности, которая наклонена под любым углом, взбираться по стенам и даже свисать с потолка. При успехе герой перемещается по таким поверхностям на половину своего шага в раунд. При подъёме он может двигаться на полный шаг и даже бежать.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: ладони и подошвы картёжника становятся липкими. Называется ***липкие пальчики***.

Безумный учёный: вакуумные перчатки и ботинки, антигравитационный агрегат.

Мастер боевых искусств: воин бежит на огромной скорости по стенам и потолкам.

Шаман: знахарь просит духа пауков одолжить ему свои умения.

Поддержка

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *касание*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила снимает один уровень усталости, при подъёме — два, а также выводит персонажа из шока. При помощи этих чар можно вернуть в сознание тех, кто оказался ***при смерти*** из-за ранений, но ранения останутся. ***Поддержка*** не останавливает кровотечения и не может уберечь раненого от ухудшения его состояния.

Аспекты

Чудотворец: успокоение и подбадривание.

Картёжник: недоступно.

Безумный учёный: тонизирующий напиток, электрический стимулятор.

Мастер боевых искусств: недоступно.

Шаман: шаман изображает символы на теле цели заклинания.

Подземный ход

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *3 (2/раунд)*

Эта сила позволяет магу, стоящему на голой земле, скрыться под её поверхностью. Он может спрятаться в подземной норе либо прорыть ход куда угодно. Его шаг под землёй соответствует дистанции действия силы. Маг со смекалкой d8, таким образом, может продвинуться на 16 клеток в первый раунд, затем, поддержав действие силы в следующем раунде и не выходя из-под земли, продвинуться ещё на 16 клеток.

Маг может попытаться застать врага ***врасплох*** (даже того, кто видел, как он зарывается в землю), осуществив встречную проверку ***маскировки*** против ***внимания*** цели. Если выигрывает маг, он получает +2 к атаке и урону в этом раунде, а с подъёмом +4. Цели ***наготове*** могут попытаться предотвратить атаку согласно правилам.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

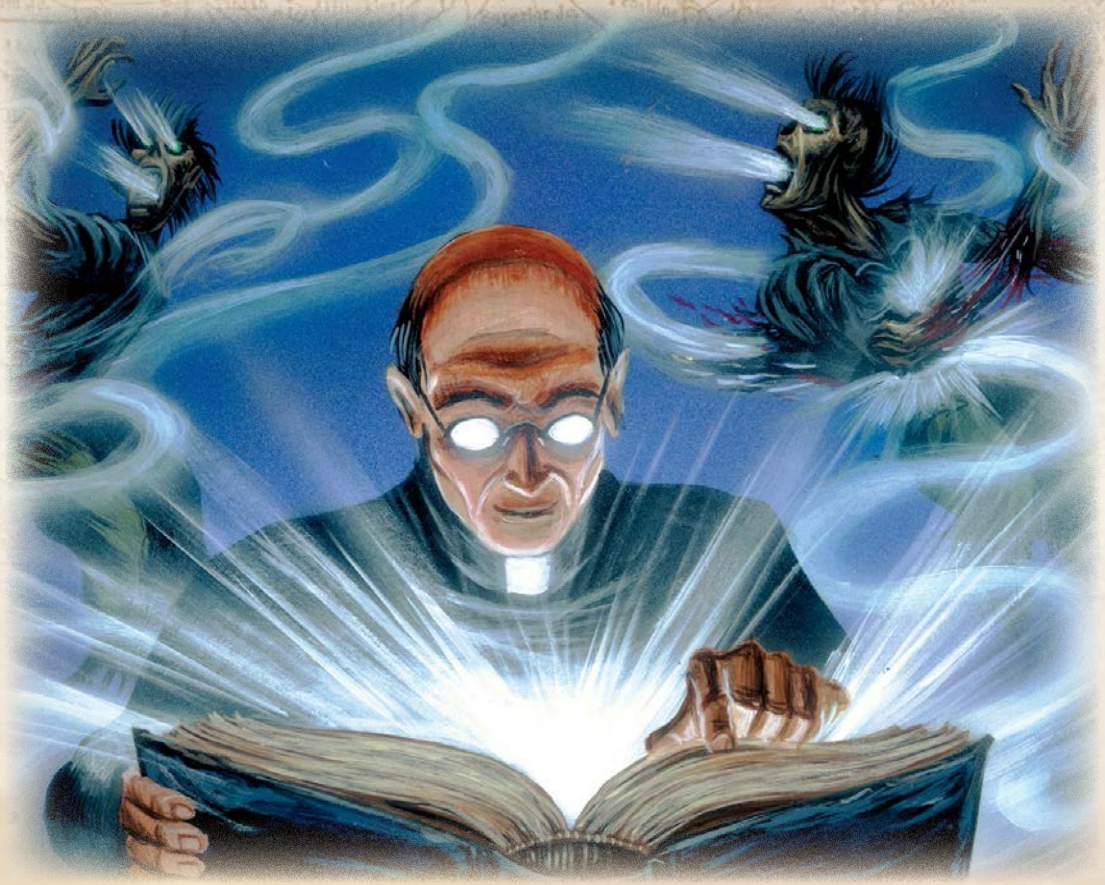
Чудотворец: недоступно.

Картёжник: недоступно.

Безумный учёный: устройство для прокладки тоннелей, небольшой бур.

Мастер боевых искусств: персонаж прокапывает ходы в земле, вертясь вокруг своей оси подобно волчку. Называется ***вращение земли***.

Шаман: шаманы могут использовать эту силу, но очень медленно двигаются и неспособны заставать врагов ***врасплох***. Они могут перемещаться лишь на 2 клетки в раунд.



Полёт

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *3/6*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила позволяет персонажу лететь, передвигаясь на количество клеток, соответствующее его ***шагу***. Его вертикальная манёвренность равна 0. Можно удвоить шаг, потратив удвоенное количество пунктов силы.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: доступно только персонажам ведущего — «ведьмам».

Безумный учёный: летающий диск, орнитоптер, реактивный ранец.

Мастер боевых искусств: мастера боевых искусств не могут летать, но они способны совершать подобные полёту прыжки, отталкиваясь от веток деревьев, стен и т. д.

Шаман: недоступно.

Полиглот

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *касание*
Длительность: *10 мин. (1/10 Мин.)*

Сила позволяет персонажу разговаривать,

читать и писать на другом языке. Это должен быть язык развитой цивилизации (не язык животных). Подъём при проверке сверхъестественного навыка позволяет персонажу свободно общаться на конкретном диалекте.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта. Называется ***языки***.

Картёжник: нет видимого эффекта.

Безумный учёный: машина-дешифровщик.

Мастер боевых искусств: недоступно.

Шаман: нет видимого эффекта.

Поток

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *конусный шаблон*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила позволяет поражать врагов потоком смертоносного пламени или иной энергии. Активировав силу, помести ***конусный шаблон*** перед персонажем. Цели в области шаблона должны успешно осуществить встречную проверку ***ловкости*** против ***сверхъестественного навыка*** колдуна, чтобы избежать действия силы. При провале они получают 2d10 урона. Эта сила соответствует ***тяжёлому оружию***.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: веер игральных карт, разрезающих противников в клочья. Называется ***карты на ветер***.

Безумный учёный: огнемёт, картечница, энергетическая пушка.

Мастер боевых искусств: мощный удар ногой в землю, обдающий врагов в пределах шаблона градом щебня и гравия. Доступно лишь на открытой местности или там, где наличествует подобный мусор. В отличие от полноценной версии силы, этот аспект наносит всего 2d4 урона и не может убить — персонажи получают любое количество ран, но они не умирают. Называется ***град камней***.

Шаман: недоступно.

Превращение

Ранг: *специальное*
Пункты силы: *специальное*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *1 мин. (1/Мин.)*

Многие культуры хранят легенды о шаманах и колдунах, которые умели превращаться в животных. Эта сила позволяет превращаться в зверей, но лишь в обычных зверей, хотя иногда встречаются и более странные трансмутации.

Персонаж может получить эту силу, будучи ***новичком***, но он не сумеет превратиться в более сильных животных, пока не достигнет соответствующего ***ранга***. Количество необходимых для активации заклинания ***пунктов силы*** зависит от животного, в которое хочет превратиться персонаж. Примеры животных и их соответствие ***рангу*** ты найдёшь в таблице «Превращения».

Оружие и одежда исчезают, сливаясь с телом животного, и вновь появляются, когда сила прекращает действовать. Прочие предметы падают рядом с животным.

В животной форме персонаж сохраняет ***смекалку***, ***характер*** и связанные с этими характеристиками навыки (хотя вряд ли они ему пригодятся, потому что он не может разговаривать). Персонаж приобретает ***ловкость***, ***силу*** и связанные с этими характеристиками навыки животного, но теряет возможность применять любые устройства. Он не может говорить, использовать силы, но может поддерживать ранее активированные силы. Если ***выносливость*** персонажа выше ***выносливости*** животного, то остаётся ***выносливость*** персонажа, если же ниже, то персонаж получает ***выносливость*** животного.

Последнее слово по вопросу возможностей животного остаётся за Маршалом. Шаман, превращённый в пса, мог бы спустить курок дробовика, но ему придётся осуществить проверку навыка d4–2, так как как у животного нет собственного навыка ***стрельбы***.

Персонаж может использовать свой навык ***убеждения***, но в некоторых случаях со штрафом –4 за отсутствие речи.

дистанции действия силы. При подъёме союзник становится более выносливым и наделяется особенностью ***крепкий***. Призванный союзник действует на инициативе мага и может действовать сразу же после того, как его призовут. Любой союзник — статист.

Персонаж может получить эту силу, будучи новичком, но он не сумеет призвать более сильных союзников, пока не достигнет соответствующего ***ранга***. Количество необходимых пунктов силы зависит от типа союзника, которого хочет призвать персонаж. Ориентируйся на таблицу «Призыв союзника».

Персонаж с высоким ***рангом*** может призвать сильного союзника или нескольких союзников ***рангом*** пониже за ту же цену. За каждое понижение на ***ранг*** персонаж призывает дополнительного союзника. Например, ветеран может потратить 5 пунктов силы, чтобы призвать одного союзника ***ветерана***, двоих ***закалённых*** или же троих ***новичков***. Союзники, призванные одновременно, должны принадлежать к одному и тому же типу.

Превращения/призыв союзника

Цена	*Ранг*	*Виды животных*
3	Новичок	Ястреб, кролик, кот
4	Закалённый	Пёс, волк, олень
5	Ветеран	Тигр, лев
6	Герой	Медведь, акула
7	Легенда	Большая белая акула

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: шаман «перекидывается» в выбранного зверя.

Призыв союзника

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3+*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила позволяет персонажу призвать верного и послушного слугу. При успехе можно поместить союзника в любую точку в пределах

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: можно призывать животных — см. таблицу ниже. Называется ***труба зовёт!***
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: можно призывать животных — см. таблицу дальше. Знахарь взывает к духу зверя, которого он хочет призвать.

Проворство

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (2/раунд)*

Нет другой силы, которая позволила бы стрелку быстрее выхватывать свой револьвер. При успехе персонаж может осуществлять два полных раунда вместо одного на одной инициативе. Герой должен полностью закончить свой первый раунд и лишь затем приступать ко второму.

При подъёме игрок может перетягивать карты действия, определяющие инициативу, до тех пор, пока ему не попадётся восьмёрка или старше.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта. Называется ***Бог в помощь***.

Картёжник: нет видимого эффекта.

Безумный учёный: зелье скорости, ускоритель (или замедлитель!) времени.

Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.

Шаман: призрачный силуэт волка. Называется ***волчья ловкость***.

Проклятье

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *касание*
Действие: *перманентно*

Некоторые маги исцеляют союзников с помощью мистических сил, другие же — ослабляют и увечат врагов.

Для того, чтобы применить это особенно мерзкое заклятие, маг должен совершить встречную проверку сверхъестественного навыка против ***характера*** жертвы. При успехе жертва заболевает, слабеет и может даже умереть. Она немедленно получает один уровень усталости и ещё по одному в каждый последующий день.

Как только жертва оказывается в состоянии ***при смерти***, она должна проходить проверку ***характера*** каждый день во избежание смерти; подъём при любой из этих проверок снимает проклятье.

Проклятье может быть снято тем, кто его наложил, или при использовании силы ***рассеивание***. Если его действие оказывается каким-то образом прервано, уровни усталости восстанавливаются по одному за 24 часа.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. Проклятье требует наличия личной вещи жертвы и куклы вуду. Дистанция не имеет значения.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: называется ***дим мак*** (касание смерти).
Шаман: колдун просит духов жизни отвернуться от цели.

Путы

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2-4*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *специальное*

Эта сила позволяет персонажу обездвижить цель при помощи извивающихся лоз, паутины или чего-нибудь ещё, что может превратиться в путы.

При активации этой силы осуществляется встречная проверка ***сверхъестественного навыка*** колдуна против ***ловкости*** жертвы. Успех означает, что цель частично обездвижена, и на её ***шаг*** и на навыки, связанные с ***силой*** и ***ловкостью***, наложен штраф –2. При подъёме цель опутана полностью, то есть не может перемещаться и использовать навыки, связанные с ***ловкостью*** или ***силой***.

Каждым последующим действием опутанная цель может осуществлять проверку ***ловкости*** или ***силы***, чтобы высвободиться.

Другие персонажи тоже могут пытаться освободить пойманного, осуществляя проверки ***силы*** со штрафом –2.

За 2 пункта силы в путы можно поймать одного противника. За 4 — всех в пределах среднего шаблона.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: цель попадает в плен мистических пут, сотканных из сверхъестественной энергии. Называется ***колдовские оковы***.
Безумный учёный: опутывающий прибор, самонаводящиеся шары бола.
Мастер боевых искусств: персонаж мечет во врага кусок опутывающей цепи или верёвки.
Шаман: ожившие корни или ветви.

Разрушительное поле

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила создаёт вокруг персонажа ауру, наносящую урон каждому, кто соприкоснётся с ней в ближнем бою. Любой оппонент, успешно атаковавший персонажа, получает урон. На атакующих издалека (дистанционные атаки или атаки при помощи длинномерного оружия) воздействие не распространяется.

Если персонаж с разрушительным полем атакует кого-то в бою без оружия, он наносит урон при помощи поля и физической силы (***сила***+2d6). Также персонаж может просто коснуться врага (+2 к ***драке***) и нанести урон только при помощи поля. Цель, которую удалось взять в захват, получает урон каждый раунд во время хода атакующего. Если атакующий хочет ударить оппонента, он добавляет физическую ***силу*** к проверке урона, как указано выше, при подъёме урон, наносимый полем, повышается на одну ступень.

При успехе сила наносит 2d6 урона. При подъёме — 2d8.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: обезвоживает всё в пределах досягаемости. Называется ***засуха***.

Безумный учёный: генератор энтропии.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: недоступно.

Рассеивание

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила позволяет персонажу рассеивать вражеские чары и чудеса, прерывать действие изобретений безумной науки и т. д. На природные особенности — к примеру, на драконье дыхание или крик баньши — не действует. Не влияет на магические предметы и перманентные чары, если в описании предмета или чар не сказано обратного.

При помощи ***рассеивания*** можно прервать действие уже активированной силы, а также помешать оппоненту активировать силу. Последнее требует от мага быть ***наготове*** и прервать действие оппонента согласно правилам по прерыванию.

В любом случае, ***рассеивание*** — встречная проверка сверхъестественного навыка. На действие атакующего налагается штраф –2, если сила цели иной природы (***магия*** против ***чудес*** и т.д.).

Аспекты

Чудотворец: молитва богу, которому он служит.
Картёжник: пассы руками.
Безумный учёный: излучатель негативной энергии.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: короткий танец во славу Койота — духа обмана.

Свет/тьма

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *30 минут (1/10 минут) или 3 (1/раунд)*

Эта сила позволяет влиять на условия видимости (создавать или рассеивать тень) и является довольно простой, но при этом весьма эффективной. При помощи этой силы можно воздействовать на предметы, но если предмет находится в руках оппонента, то осуществляется встречная проверка сверхъестественного навыка колдуна против ***ловкости*** оппонента.

Свет сводит на нет все штрафы за темноту вплоть до –6 в пределах большого шаблона (поддержание 1 пункт силы в 10 минут). Обратная сила налагает штраф –6 за темноту в пределах большого шаблона в течение 3-х раундов (поддержание 1 пункт силы в раунд).

Аспекты

Чудотворец: только свет — мягкое сияние.
Картёжник: свет — «прилипчивый» пучок света. Тьма — щелчок пальцами.
Безумный учёный: свет — фосфорная краска. Тьма — дымовая шашка.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Смерч

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2-4*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *мгновенно*

Эти непредсказуемые чары позволяют магу поменять картину на поле битвы в один момент, разбросав цели в случайных направлениях.

При успехе персонаж помещает средний шаблон в пределах дистанции действия силы. Каждый персонаж, застигнутый смерчем, должен осуществить проверку физической ***силы*** (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). Любую цель при провале откидывает на 2d6 клеток в неизвестном направлении (бросьте d12; выпавшая цифра и есть направление по циферблату), после чего падают ***навзничь***. Если цель сталкивается с твёрдым препятствием, то она оказывается в шоке. Цели, находящиеся в укрытии, могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, которое предстоит

пролететь (до минимума 0), а парящие в воздухе мишени получают дополнительный штраф –2 к проверке физической ***силы***. Кроме того, бросьте d6, чтобы узнать, швырнуло ли летевшего к земле (1-2), остался ли он на том же уровне (3-4) или его подбросило выше (5-6).

Дополнительные эффекты: если потратить удвоенное количество пунктов силы, то смерч охватит площадь, соответствующую большому шаблону.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: поток невидимой силы, направляемый картёжником. Называется ***вон отсюда!***
Безумный учёный: кинетическое поле, гидравлический бильярдный кий.
Мастер боевых искусств: применяющий наносит удар в пустоту.
Шаман: недоступно.

Смятение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *мгновенно*

Посеяв смуту в рядах врагов, получаешь основательное преимущество в сражении. Именно эту возможность и даёт сила ***смятения***. При успехе колдуна цель должна осуществить проверку ***смекалки*** со штрафом –2, а при подъёме — со штрафом –4. Если проверка ***смекалки*** провалена, то цель в шоке.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: заклинатель рассуждает на философские темы. Называется ***мистерия***.
Картёжник: вокруг целей кружит сонм иллюзорных фигур. Называется ***сумятица***.
Безумный учёный: сыворотка замешательства, луч забвения.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: хаотичный, ошеломляющий напев.

Сокрушение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила позволяет накладывать чары на оружие. В случае дистанционного оружия сила воздействует на одну полную обойму, 20 снарядов, патронов, стрел либо полный боезапас (Маршал может потребовать указать точное количество). При успешной активации силы урон оружия увеличивается на 2, а с подъёмом — на 4.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Аспекты

Чудотворец: благословение.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: сверхострый нож, заостряющий гель, пневматический молот.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: нет видимого эффекта.

Сон

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *1 мин. (1/Мин.)*

Некоторым магам нравится сокрушать орды врагов и разрывать их на мелкие кусочки, но те, кто предпочитают действовать тихо или отличаются миролюбием, часто прибегают к этой силе.

Колдун выбирает эпицентр и устанавливает ***средний шаблон***, затем осуществляет проверку ***сверхъестественного навыка***. Все живые существа (не нежить и не механизмы) в зоне действия силы должны осуществить проверку ***характера*** (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). При провале жертва засыпает.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: чародей тасует колоду, вводя оппонента в транс. Называется ***баюшки-баю***.

Безумный учёный: модулятор дельта-волн, граната со снотворным газом, усыпляющий луч.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: заклинатель осыпает врагов горстью пыли и обращается к духам снов.

Стена

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *1/фрагмент*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1 фрагмент в раунд)*

При помощи этой силы персонаж создаёт прочную и неподвижную стену, которая ограждает его от атак или может послужить ловушкой для оппонента.

Из чего бы ни была сделана стена (лёд, шипы, камень, чистая энергия), её стойкость равна 10. Потратив 1 пункт силы, персонаж создаёт один фрагмент стены площадью в 1 клетку. В «реальности» её толщина — от нескольких сантиметров, если это булыжник или другой твёрдый материал, до полуметра, если она из костей, изо льда и т. п. Если ты используешь игровое поле, начерти стену по линиям соприкосновения клеток. Точное расположение фрагментов стены определяет сам персонаж, но каждый фрагмент (кроме самого первого) должен быть соединён с другим фрагментом.

Когда чары рассеиваются, или один из фрагментов оказывается разрушен, стена обращается в пыль или исчезает. Никаких следов не остаётся.

Каждый фрагмент стены можно разрушить, если нанесённый урон оказывается выше её стойкости. Стены материальны и могут быть сломаны, как любые другие неодушевлённые предметы. Считается, что ***защита*** стены равна 2 (дистанционные атаки осуществляются согласно правилам), но подъёмы при атаке не дают преимуществ, ***взрывных бросков*** нет.

Противник может перелезть через стену со штрафом –2 к проверке ***лазанья***, если она сделана из твёрдого материала. Огненная стена наносит 2d4 урона любому, кто попытается пройти сквозь неё.

Аспекты

Чудотворец: полупрозрачная стена, сотканная из мистической энергии.
Картёжник: пылающий костёр, наносящий 2d4 урона всем, кто попытается сквозь него пройти. Называется ***кольцо пламени***.
Безумный учёный: мгновенная ловушка, замораживающий лучемёт, воспламеняющийся гель (2d4 урона пересекающим).
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Стрела

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1 за стрелу*
Дистанция: *12/24/48*
Длительность: *мгновенно*

Стрела — стандартная атакующая сила магов, но она также может представлять собой выстрел из пушки, разряд энергии, благословенный луч очищающего света и т. д. Урон от стрелы равен 2d6.

Дополнительные стрелы: персонаж может сотворить до 3-х стрел, потратив соответствующее количество пунктов силы. Стрелы можно распределять между несколькими целями по выбору персонажа. Проверка такая же, как при автоматической стрельбе, но без штрафа: персонаж осуществляет проверку сверхъестественного навыка за каждую стрелу и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если персонаж является ***дикой картой***, он также бросает дикий кубик.

Дополнительный урон: персонаж может сотворить одну стрелу с уроном 3d6 за 2 пункта силы, но в таком случае он теряет возможность сотворить несколько стрел.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: маг метает игральную карту с разрушительной силой. Называется ***козырь***.
Безумный учёный: лучемёт, электрическая пушка.

Мастер боевых искусств: метание гальки или подобных предметов с огромной скоростью. Называется ***камни летят из руки***.
Шаман: недоступно.

Тайные тропы

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *1/час*

Это заклинание позволяет заклинателю путешествовать по открытой местности бесшумно и не оставляя следов. Духи земли приглушают шаги шамана, добавляя +1 к проверкам ***маскировки***. Они также путают следы, делая невозможными попытки по ним пройти. Это чудо, однако, не распространяется на его попутчиков.

Тайные тропы нельзя использовать в замкнутых пространствах.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: нет видимого эффекта.
Безумный учёный: автоматический заметатель следов, встроенные в обувь мётлы, генератор ветра.
Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.
Шаман: нет видимого эффекта. Нельзя использовать в поселениях или на обжитой территории.

Телекинез

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Телекинез — способность переместить один объект или существо (включая себя) при помощи воли. Масса, которую персонаж может поднять, измеряется в килограммах и равна ***характер x 5*** при успехе и ***характер x 25*** при подъёме.

Перемещение живых существ: живые существа могут сопротивляться. Жертва осуществляет встречную проверка ***характера***. Если результат проверки ***характера*** жертвы выше, чем результат проверки сверхъестественного навыка колдуна, она остаётся на своём месте. Если жертва проигрывает, её поднимают в воздух, и у неё уже нет шанса высвободиться.

Жертва может ухватиться за что-нибудь, чтобы её не смогли поднять. В таком случае она осуществляет встречную проверку физической ***силы*** против сверхъестественного навыка колдуна. Если побеждает жертва, значит, ей удаётся удержаться, и магическая сила на неё никак не влияет в этом раунде.

Применять оружие: с помощью телекинеза можно управлять оружием. При этом вместо ***драки*** используется сверхъестественный навык персонажа, а урон высчитывается исходя из ***характера*** персонажа, а не физической ***силы***. Нож боуи, наносящий ***сила+d4+1*** урона, например, при использовании ***телекинеза*** будет наносить ***характер+d4+1*** урона. В остальном оружие используется согласно правилам, и подъём наносит дополнительный урон.

Швырять врагов: особо жестокие персонажи пользуются ***телекинезом***, чтобы опрокидывать врагов и швырять их об стены. При помощи ***телекинеза*** персонаж может переместить врага в любом направлении на расстояние в клетках в раунд, соответствующее его ***смекалке***. Оппонент, упавший на землю, получает урон согласно правилам по падению. Жертва, которая сталкивается со стеной или иным твёрдым препятствием, получает количество урона, равное ***характеру*** колдуна***+d6***. Если персонаж с ***характером d12*** впечатает оппонента в стену, несчастный получит d12+d6 урона.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: руки картёжника двигаются так, будто бы направляют невидимую силу. Называется ***призрачные пальцы***.
Безумный учёный: генератор силового поля, магнитный манипулятор.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: недоступно.

Телепортация

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3+*
Дистанция: *особая*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила позволяет персонажу исчезнуть и сразу же появиться на расстоянии до 10 клеток за каждые 3 потраченных пункта силы, или 15 при подъёме. ***Телепортация*** считается как ***действием***, так и ***перемещением***. Тем не менее, персонаж может предпринять несколько разных действий, учитывая стандартные штрафы (включая ***бег***, добавляющий 1d6 клеток ***шага***). Ближайшие противники не получают ***свободной атаки*** по персонажу, который выходит из ближнего боя при помощи ***телепортации***. Если персонаж хочет переместиться в место вне зоны его видимости, он должен осуществить проверку ***смекалки*** со штрафом –2. Если персонаж собирается телепортироваться в незнакомое место, которое он никогда прежде не видел, штраф составит –4.

Провал означает, что персонаж сталкивается с препятствием. Он возвращается на исходную позицию в состоянии ***шока***. Если при проверке на игральной кости, соответствующей его сверхъестественному навыку, выпадет 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), проблема становится серьёзнее. Персонаж оказывается не только в шоке, но получает 2d6 урона.

При ***телепортации*** персонаж не может проникнуть внутрь объекта без соразмерных персонажу полостей (сплошная скала, например). Сила тут же возвращает персонажа туда, откуда он пытался уйти, со всеми описанными выше последствиями.

Перемещаться с другими: персонаж может перемещаться вместе с другими живыми существами, но каждый дополнительный «пассажир» стоит колдуну уровня усталости. Персонаж может прихватить с собой больше чем двоих «пассажиров», но после этого он мгновенно переходит в состояние ***при смерти***. Каждый уровень усталости снимается часом отдыха.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: маг вступает в достаточно крупную тень, после чего выходит из другой. Он не может телепортироваться в освещённое место и свободно телепортируется в темноте. Называется ***хождение по теням***.
Безумный учёный: соединитель/разъединитель атомов.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: шаман уходит в Земли Охоты и возвращается в другое место. Называется ***тропа духов***.

Увеличение/уменьшение

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2+*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (2/раунд)*

При помощи этой силы можно увеличить цель, которая получает +1 размер за каждые 2 потраченных пункта силы. Каждое увеличение размера повышает ***стойкость*** на 1, а также физическую ***силу*** на ступень. Чары можно накладывать несколько раз на ту же цель, но каждое применение надо отслеживать отдельно.

Уменьшение сокращает размеры цели на 1 за каждые 2 пункта силы до минимума –2 (примерный размер крысы). Каждое сокращение размера уменьшает ***силу*** цели на ступень (до минимума d4) и ***стойкость*** на 1 (до минимума 2).

Существа размером от +4 до +7 считаются крупными и занимают на игровом поле площадь 2x2 клетки; от +8 до +10 считаются огромными и занимают площадь 3x3 клетки. Если существо обладает размером +11 или больше, оно считается гигантским и занимает площадь 4x4 клетки. Существо с размером –2 считается мелким.

Для противостояния превращению существо может сделать встречную проверку ***характера*** против сверхъестественного навыка колдуна.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: недоступно.

Безумный учёный: только уменьшение. Уменьшающий луч.
Мастер боевых искусств: воин регулирует потоки энергии Ци в своём или чужом теле.
Шаман: только увеличение. Шаман взывает к духам деревьев, прося их даровать ему силу и выносливость.

Увидеть/скрыть сверхъестественное

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *поле зрения*
Длительность: *3 (1/раунд) или 1 час (1/час)*

Эта сила позволяет персонажу почувствовать близость сверхъестественного существа, увидеть магический предмет или обнаружить эффект какой-нибудь силы в поле зрения, будь то невидимые враги, чары на существах и предметах, устройства безумной науки и так далее.

При помощи этой силы можно также скрыть один магический предмет, эффект или сверхъестественное существо. Количество необходимых пунктов силы такое же, но длительность гораздо больше — 1 час за 1 пункт силы. Если кто-то захочет увидеть скрытое (при помощи этой же силы), он будет вынужден осуществить встречную проверку сверхъестественного навыка (встречная проверка осуществляется каждый раз после активации силы ***увидеть сверхъестественное***). Персонаж может предпринять только одну попытку ***увидеть сверхъестественное*** за одну активацию силы. Если он хочет повторить попытку, ему нужно активировать силу заново.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.
Картёжник: нет видимого эффекта.
Безумный учёный: только увидеть сверхъестественное. Особая подзорная труба, очки с линзами из призрачной руды.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: нет видимого эффекта.

Ужас

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *мгновенно*

При помощи этой силы можно наслать на жертвы смертельный ужас. Площадь воздействия силы — ***большой шаблон***. Каждое существо, попавшее в область действия силы, должно осуществить ***проверку страха*** (при подъёме штраф –2). Дикие карты при провале осуществляют проверку по Таблице страха. Статисты вместо этого впадают в панику.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. Жертвы слышат леденящие душу крики духов-лоа.
Картёжник: картёжник выхватывает из пустоты карту-джокера. Изображение на карте оживает, кричит, смеётся или ещё каким-либо образом пугает жертву.

Безумный учёный: модулятор эмоций, газ ужаса, генератор страха.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: жертве на мгновение открывается вид Земель Охоты.

Управление элементами

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *смекалка x 2*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Избравший эту силу может совершать простые трюки с четырьмя элементами: водой, воздухом, землёй и огнём.

Возможные эффекты определяет ведущий (при помощи управления элементами невозможно копировать воздействие других сил). Некоторые примеры работы с элементами приведены ниже.

Воздух: колдун может создавать малые потоки воздуха, чтобы задуть свечу, раздуть пламя, задрать юбку или освежиться при изнуряющей жаре (+1 к одной проверке ***выносливости*** во время жары).

Земля: при помощи простого жеста колдун может заставить мягкую землю разверзнуться и образовать яму площадью полметра на полметра (или отверстие площадью в четверть метра на четверть метра в камне), или швырнуть в глаза песок, что с некоторой вероятностью ослепит оппонента (+1 к проверке при ***уловке***).

Огонь: щелчком пальцев создаётся небольшой огонёк (как на горящей спичке). При наличии огня, можно ускорить его распространение (+1 к ***проверке на возгорание***), заставить его вспыхнуть (что послужит полезным элементом ***уловки***) или в течение нескольких раундов поджечь предмет (с такой же эффективностью, как если бы его поджигали спичкой).

Вода: колдун может сотворить примерно поллитра воды в пределах видимости (но не внутри предмета или человека). Он также может очистить 4 литра воды, если она отравлена или просто солёная. Если кто-то всё-таки примет яд, то в течение минуты после принятия он может быть спасён от нежелательных эффектов при помощи этой силы.

Аспекты

Чудотворец: только воздух и вода. Вудуисты также могут манипулировать огнём.
Картёжник: только огонь и воздух. Пассы руками.
Безумный учёный: генератор энергии.
Мастер боевых искусств: только воздух. Пассы руками.
Шаман: только земля и воздух. Короткая молитва духам природы. После этого дух исполняет желаемое действие — крот роет яму, ястреб раздувает огонь взмахами крыльев и т.д.

Ураган

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *поле зрения*
Длительность: *1 (концентрация)*

Эта сила поднимает вихрь, способный сорвать плащ с мертвеца.

Ураган можно призывать только на открытой местности. По площади он равен ***среднему шаблону***. Все, кого застигает ураган, автоматически слепнут и должны совершать проверку ***выносливости*** в начале каждого раунда и при провале оказаться в шоке. На все дистанционные атаки, проходящие через ***ураган***, налагается штраф –2.

Каждый раунд заклинатель может перемещать ***ураган*** по своему желанию с ***шагом***, равным ***характеру*** колдуна. Если маг совершает какое-либо действие помимо концентрации на поддержании ***урагана***, он должен совершить проверку ***характера***, провал которой означает конец заклинания.

Аспекты

Чудотворец: священнослужитель начинает восхвалять могущество своего покровителя, размахивая руками и читая грозную проповедь, во время которой вокруг него начинает виться божественный ветер.
Картёжник: маг подбрасывает в воздух колоду

карт (которая уже не вернётся). Карты подхватывает и уносит мощный ветер. Называется ***техасский смерч***.

Безумный учёный: генератор ураганов.

Мастер боевых искусств: недоступно.

Шаман: заклинатель взывает к духам ветра, подчиняя их своей воле.

Усилить/ослабить параметр

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила позволяет повысить значение любого параметра цели на одну ступень при успехе и на две при подъёме. Параметр может превысить d12, и каждое превышение даёт +1 к результату проверки. Например, при параметре d12 подъём обеспечивает d12+2, пока действует сила.

При помощи этой же силы можно понизить параметр оппонента. Это встречная проверка ***характера*** жертвы против ***сверхъестественного навыка*** колдуна. При успехе атакующего понижается любой параметр (на выбор атакующего) на одну ступень, при подъёме — на две. Параметр не может упасть ниже d4. Результаты применения силы накапливаются, но необходимо отслеживать, когда оканчивается воздействие каждого сотворённого заклинания.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы. Тип воздействия и параметр одинаковы для всех.

Аспекты

Чудотворец: молитва. Называется ***благословение*** или ***порча***.

Картёжник: нет видимого эффекта.

Безумный учёный: зелье бодрости; модулятор настроения и т. д.

Мастер боевых искусств: нет видимого эффекта.

Шаман: позади цели проглядывается едва заметный силуэт соответствующего животного (сова для смекалки, медведь для силы и т. д.), видимый только обладателям мистического дара. Называется ***дух совы, волка*** и т. д.

Ускорение

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Воин, которому нужно моментально добраться до врага, обычно использует эту силу. Она также популярна у персонажей, которые регулярно удирают от какой-нибудь шустрой зверюги.

Ускорение позволяет цели двигаться быстрее обычного. При успехе базовый ***шаг*** удваивается. При подъёме бег становится ***свободным действием***, и персонаж может игнорировать обычный штраф за бег –2.

Аспекты

Чудотворец: недоступно.

Картёжник: нет видимого эффекта.

Безумный учёный: зелье скорости, пневматические ботинки, мышечный акселератор.
Мастер боевых искусств: персонаж становится размытым маревом.
Шаман: называется ***полёт ястреба***.

Шанс

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *5*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *перманентно*

При помощи этой силы некоторые маги способны превращать мистическую энергию в чистую удачу.

Успешная проверка позволяет магу превратить 5 пунктов силы в фишку, которую он тянет из банка. Проваленная проверка, однако, разозлит капризных духов судьбы и будет стоить магу одной фишки. На саму проверку ***сверхъестественного навыка*** нельзя тратить фишки, равно как нельзя применять ***шанс***, если нет фишек, которые можно было бы поставить на кон.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта. Называется ***провидение***.
Картёжник: нет видимого эффекта. ***Ва-банк***.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: мгновение концентрации.
Шаман: недоступно.

Шпион

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *1 миля х колдовство*
Длительность: *1/минута*

Персонаж, использующий эту силу, может слышать ушами цели, видеть её глазами и т. д. Эффект определяется встречной проверкой ***характера*** жертвы против ***сверхъестественного навыка*** заклинателя.

Если цель побеждает, то она понимает, что на неё пытались воздействовать магией (если она знает о существовании подобных вещей), а попытка сотворить заклинание проваливается (пункты силы потрачены впустую). В случае победы мага, он чувствует всё, что чувствует цель заклинания.

Заклинатель может применить эту силу к цели вне своего поля зрения, если у него есть предмет, которого жертва касалась последний раз не раньше недели назад.

Аспекты

Чудотворец: только вудуисты. Глубокий транс.
Картёжник: нет видимого эффекта.
Безумный учёный: вживлённый в голову цели крошечный передатчик, парящее око.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: пляска или ритмичные покачивания.

Щит

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*

Эта сила действует очень по-разному. Она может как непосредственно отражать атаки, так и сделать цель атак размытой. Главное, что сила защищает от атак.

На проверки ***стрельбы***, ***драки*** и других атак, направленных на колдуна, налагается штраф –2. Подъём при проверке сверхъестественного навыка колдуна увеличивает штраф до —4. Эта сила действует как ***броня*** при ***атаках по площади***.

Аспекты

Чудотворец: нет видимого эффекта.
Картёжник: нет видимого эффекта. Называется ***мимо!***
Безумный учёный: пояс с отражающим полем.
Мастер боевых искусств: атака не достигает цели. Мастер может немедленно совершить проверку ***ловкости*** со штрафом –6 в случае пуль или –4 в случае метательного оружия. При успехе он ловит предмет в полёте и запускает его в атаковавшего, нанося ***сила+d6*** урона. Называется ***поймать жемчужину смерти***.
Шаман: нет видимого эффекта.

Экзорцизм

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *15*
Дистанция: *1*
Длительность: *перманентно*

Этот длительный ритуал изгоняет злых духов из тел живых. Процесс занимает восемь мучительных часов, в течение которых цель должна находиться в пределах дистанции силы (1 метра). По окончании 8 часов применяющий силу должен совершить встречную проверку ***сверхъестественного навыка*** против ***характера*** духа. Если маг побеждает, то демон изгоняется мгновенно и навсегда. Если побеждает существо, то оно остаётся в этом теле и не может быть больше изгнано этим заклинателем. ***Меченый***, к которому успешно применили экзорцизм, навеки упокаивается.

Аспекты

Чудотворец: чтение Библии (или иного священного писания), окропление святой водой, окуривание ладаном и т. д.
Картёжник: недоступно.
Безумный учёный: недоступно.
Мастер боевых искусств: недоступно.
Шаман: долгий изнурительный танец. Каждый час своего танца шаман должен проходить проверку ***выносливости*** и при провале получать уровень ***усталости***. Переход в состояние ***при смерти*** означает, что ритуал срывается и что его надо повторять с самого начала.

Покерные комбинации и пункты силы

Название	Карты	Эффект
Туз	Один туз	1 пункт силы
Пара	Две карты одного значения	2 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Валеты и выше	Пара валетов или более старших карт	3 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Две пары	Две группы по две карты одного значения	4 пункта силы (лишние пункты силы теряются)
Сет	Три карты одного значения	5 пунктов силы (лишние пункты силы теряются)
Стрит	Пять последовательных карт	6 пунктов силы (лишние пункты силы теряются)
Флэш	Пять карт одной масти	Заклинание успешно и с подъёмом (если возможно, иначе без дополнительных эффектов)
Фул-хаус	Сет и пара отдельно.	Как флэш, но длительность заклинания удвоена (кроме моментальных заклинаний)
Каре	Четыре карты одного значения	Как флэш, но длительность заклинания удесятеряется (кроме моментальных заклинаний)
Покер	Пять карт одного значения (требуется Джокер)	Как флэш, но картёжник может «включать и выключать» заклинание в любой момент в течении 24 часов «бесплатно»
Стрит-флэш	Пять последовательных карт одной масти	Как покер, и картёжник тянет фишку из банка фишек.
Роял-флэш	Стрит-флэш, от туза до десятки.	Как стрит-флэш, но перед этим в банк фишек добавляется золотая фишка.

Мистические дары и доступные им силы

Чудеса (чудотворцы):

Вдохновение, великое исцеление, волна, дар воина, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, исцеление, меткость, обаяние, оберег, оглушение, освящение, ослепление, поддержка, полиглот, проворство, рассеивание, свет, смятение, сокрушение, стена, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, шанс, щит, экзорцизм.

Вуду: видение, зомби, кукла, ночное зрение, проклятье, ужас, шпион.

Магия (картёжники):

Вещица, взрыв, волна, доспех, друг зверей, замедление, защита от окружающей среды, зоркость, кукла, маска, меткость, наитие, невидимость, обаяние, оглушение, ослепление, паучьи лапы, полиглот, поток, призыв союзника, проворство, путы, разрушительное поле, рассеивание, свет/тьма, смерч, смятение, сон, стена, стрела, тайные тропы, телекинез, телепортация, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, шанс, шпион, щит.

Искусство Ци (мастера боевых искусств):

Взрыв, волна, дар воина, доспех, друг зверей, замедление, защита от окружающей среды, иссушение, исцеление, меткость, ночное зрение, паучьи лапы, подземный ход, полёт, поток, проворство, проклятье, путы, разрушительное поле, смерч, сокрушение, стрела, тайные тропы, увеличение/уменьшение, управление элементами, усилить/ослабить параметр, ускорение, шанс, щит.

Безумная наука (безумные учёные):

Великое исцеление, взрыв, волна, дар воина, доспех, друг зверей, замедление, защита от окружающей среды, зомби, зоркость, иссушение, исцеление, кукла, маска, меткость, невидимость, ночное зрение, обаяние, оглушение, ослепление, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, полёт, полиглот, поток, проворство, путы, разрушительное поле, рассеивание, свет/тьма, смерч, смятение, сокрушение, сон, стена, стрела, тайные тропы, телекинез, телепортация, увидеть сверхъестественное, ужас, уменьшение, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, шпион, щит.

Шаманизм (шаманы):

Великое исцеление, видение, волна, дар воина, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, зоркость, иссушение, исцеление, маска, меткость, ночное зрение, обаяние, оберег, освящение, ослепление, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, полиглот, превращение, призыв союзника, проворство, проклятье, путы, рассеивание, смятение, сокрушение, сон, тайные тропы, телепортация, увеличение, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, ураган, усилить/ослабить параметр, ускорение, шпион, щит, экзорцизм.

Имя

Навыки

d
d
d
d
d
d
d
d
d
d
d

Наихудший кошмар

Биография

Снаряжение

Нагрузка

Макс. вес

Штраф

Увечья

Изъяны

Черты

5
10
15

Закалённый
25
30
35

Ветеран
45
50
55

Герой
65
70
75

Легенда
90
100
110

Харизма

Выдержка

Шаг

Защита

Стойкость

Оружие/Агрегаты/Силы	Дистанция	Урон	Заметки

The Weird West
Union
Disputed Territories
Confederacy
Deseret
Coyote Confederation
Sioux Nations
Ever-Triumphant Trail
Oregon Trail
Overland Trail
Santa Fe Trail
Texas Trail
Chisholm Trail
Major Railroad
Minor Railroad
Battlefield
Major City
Strange Locale
Ghost Trail
20 100 200 300 400 500 Miles
WASHINGTON
OREGON
IDAHO
MONTANA
WYOMING
SIOUX NATIONS
DAKOTA
MINNESOTA
WISCONSIN
IOWA
NEBRASKA
NEVADA
UTAH (DESERET)
COLORADO
KANSAS
MISSOURI
ILLINOIS
CALIFORNIA
ARIZONA
NEW MEXICO
OKLAHOMA
COYOTE CONFEDERATION
ARKANSAS
TEXAS
LOUISIANA
MEXICO
GULF OF MEXICO
Seattle
Portland
Sacramento
Virginia City
Sham Fan
Fort 51
Fort Angels
Tombstone
Billings
Bismarck
Fargo
Minneapolis
Milwaukee
Deadwood
Cheyenne
City of Gloom
Denver
Salina
Topeka
Lawrence
Kansas City
St. Louis
Cedar Rapids
Des Moines
Chicago
Peoria
Dodge City
Wichita
Santa Fe
Albuquerque
Amarillo
Roswell
El Paso
Dallas
Austin
Houston
San Antonio
Little Rock
Memphis
New Orleans
Iron Dragon
Union Blue
Black River
Dixie Rails
Bayou Vermilion
Wasatch
Denver-Pacific
Iron Pegasus

Глоссарий

Агентство 11, 31, 88
Агрегаты 60
Адское пламя (черта) 116
Азартные игры 81
Азартный игрок (черта) 100
Азартный игрок + (черта) 100
Алхимия (черта) 107
Английский дерринджер 1840 г. 69
Английский пистолет-кинжал Вессона образца 1840 года 60
Армия Конфедерации 28
Армия Соединенных Штатов 28
Архетипы (вставка) 44
Аспекты 120
Баловень судьбы (черта) 52
Баюшки-баю (сила) 140
Безграмотный (изъян) 38
Безумные ученые 42, 60, 105
Безумный учёный (типаж) 33
Библия рейнджеров 91
Благословение (сила) 145
Бог в помощь (сила) 136
Боевой клич повстанцев (черта) 44
Боевые стили 108
Бола 59
Быстр, как молния (черта) 54
Быстрая перезарядка (черта) 45
В розыске (изъян) 38
В седле и на дилижансе 24
Ва-банк (сила) 146
Вдохновение (сила) 120
Веерный огонь 75
Великие железнодорожные войны 10, 16, 25
Великий лабиринт 8, 20, 23
Великое исцеление (сила) 120
Величие орла (сила) 130
Вера 85, 91
Веревка 59
Ветеран Дикого Запада (черта) 42
Вещица (сила) 120
Взрыв (сила) 121
Видение (сила) 121
Вне закона (типаж) 33
Воззри: конь блед… (черта) 54
Волна (сила) 122
Волчья ловкость (сила) 136
Волшебник 43
Волшебные стрелки (вставка) 97
Вон отсюда! (сила) 139
Вращение земли (сила) 132
Всегда на раздаче (черта) 100
Вуду (черта) 95
Выдержка 37, 73
Геттисберг 8,13
Глаза лоа (сила) 129
Глас божий (сила) 129
Глубокий транс 121, 146
Город Заблудших Ангелов 20, 26
Город Мрака 20
Городские маршалы 29
Град камней (сила) 134
Гражданская война 7
Грех 94
Гром гремит! (сила) 122
Дар воина (сила) 122
Дезеретская республика 19, 26
Дезертир (типаж) 32
Деньги 25
Дилижанс 24
Дим мак (сила) 137
Динамит 58
Доспех (сила) 123
Древние 102
Друг зверей (сила) 123

Дурной знак . . . 104
Дух волка . . . 145
Дух совы . . . 145
Дуэли . . . 76
Дуэлянт (черта) . . . 45
Дьявольские машины . . . 60
Бронежилет . . . 62
Гирокоптер . . . 62
Детектор призрачной руды . . . 63
Огнемёт . . . 63
Оружие системы Гатлинга (личное) . . . 64
Пилюли «Быстрее Молнии» . . . 64
Паровой экипаж . . . 64
Ракетный ранец . . . 65
Фотокамера «Эпитафия» . . . 65
Эликсир божественного голоса . . . 65
Эликсир восстановления сил . . . 66
Дьявольский шарм (сила) . . . 129
Дэвис, Джефферсон . . . 10
Единицы измерения (вставка) . . . 23
Железнодорожные магнаты . . . 16, 25
Желторотый (изъян) . . . 38
Жестокий слуга Смерти (изъян) . . . 40
Жнецы . . . 84
Заблудшие ангелы . . . 20, 23
Заживление (черта) . . . 116
Заживление + (черта) . . . 116
Зазеркалье (сила) . . . 126
Закон и порядок . . . 29
Замедление (сила) . . . 124
Засуха (сила) . . . 137
Защита от окружающей среды (сила) . . . 125
Звания и привилегии . . . 49
Звания рейнджеров . . . 52
Земли Охоты . . . 97, 101, 102
Змеиные клыки (сила) . . . 127
Знахарство . . . 104
Зов природы (сила) . . . 123
Зомби . . . 125
Зомби (сила) . . . 125
Зоркость (сила) . . . 126
Избранный Богом (черта) . . . 95
Изъяны . . . 38
Иммигрант (типаж) . . . 33
Индеец-воин (типаж) . . . 33
Индеец-шаман (типаж) . . . 33
Искусство дуэли (вставка) . . . 78
Искусство Ци . . . 43, 87, 108
Иссушение (сила) . . . 126
Истинное мужество (черта) . . . 45
Исцеление (сила) . . . 127
Камни летят из руки (сила) . . . 141
Капсюльное оружие (вставка) . . . 59
Карабин Ле Ма . . . 60
Карта Дикого Запада . . . 151
Картёжник . . . 43, 86, 96
Картёжник (типаж) . . . 34
Карты на ветер (сила) . . . 134
Касание смерти (сила) . . . 137
Кастер Джордж, генерал . . . 17
Каталог «Смита и Робардса» . . . 62
Кирка . . . 59
Класс агента . . . 51
Клепаем и ставим на поток . . . 61
Клятва Старых путей (изъян) . . . 40
Книга игр Хойла . . . 96
Кнут . . . 60
Кобура для быстрого выхватывания . . . 59
Когти (черта) . . . 116
Когти + (черта) . . . 116
Козырь (сила) . . . 141
Колдовские оковы (сила) . . . 137
Кольт Бантлайна . . . 60
Кольцо пламени (сила) . . . 140
Конфедерация . . . 11
Конфедерация Койота . . . 15, 18
Копуша (изъян) . . . 40
Кошачий глаз (черта) . . . 116
Кошачий глаз + (черта) . . . 117
Краги . . . 58
Красотка (типаж) . . . 34
Крестовый поход Гримма . . . 23
Кризис веры . . . 92
Кровавые деньги . . . 26
Кровь Уотли (черта) . . . 100
Кукла (сила) . . . 127
Кукла вуду (сила) . . . 127
Кунг-фу . . . 108

Лампа . . . 59
Лассо . . . 59
Летаргия (сила) . . . 124
Лживые глазки (изъян) . . . 40
Липкие пальчики (сила) . . . 132
Лист персонажа . . . 150
Лошади за полцены . . . 57
Магическая отдача . . . 99
Маниту . . . 87, 98, 102, 111
Маска (сила) . . . 127
Мастер боевых искусств (черта) . . . 45
Мастера боевых искусств . . . 87, 108
Меткость (сила) . . . 128
Меченый . . . 87, 111
  Власть над телом . . . 111
  Выдержка . . . 114
  Еда и питьё . . . 114
  Посмертная жизнь . . . 114
  Разложение . . . 112
  Сбор трофеев . . . 115
  Смертельные раны . . . 112
  Сон . . . 114
  Черты . . . 116
Милость духов (черта) . . . 104
Мистерия (сила) . . . 139
Мистические дары . . . 41, 85, 91
Мистические дары и доступные им силы . . . 149
Мистический дар (безумная наука) (черта) . . . 42
Мистический дар (искусство Ци) (черта) . . . 43
Мистический дар (магия) (черта) . . . 43
Мистический дар (чудеса) (черта) . . . 43
Мистический дар (шаманизм) (черта) . . . 43
Могильный холод (черта) . . . 117
Мозоли от седла . . . 24
Монстры . . . 85
Наитие (сила) . . . 128
Нашествие паразитов (черта) . . . 117
Не будите в нём зверя! (черта) . . . 45
Невидимость (сила) . . . 129
Неженка (изъян) . . . 40
Немочь (изъян) . . . 41
Неполадки . . . 61, 106
Непробудный сон (изъян) . . . 41
Несокрушимый (черта) . . . 118
Нитроглицерин . . . 59
Неумелый стрелок (изъян) . . . 41
Новая наука . . . 9, 42, 60, 106
Ночное зрение (сила) . . . 129
Ночные кошмары (изъян) . . . 41
Обаяние (сила) . . . 129
Оберег (сила) . . . 130
Обитатель глуши (черта) . . . 46
Обычный человек (типаж) . . . 34
Оглушение (сила) . . . 130
Однорукий бандит (изъян) . . . 41
Округа . . . 31
Окружные шерифы . . . 30
Опытный игрок (черта) . . . 101
Оружие двойного действия . . . 69, 75
Оружие одиночного действия . . . 69, 75
Оружие системы Гатлинга . . . 60, 64
Оружие, описание . . . 59
Освящение (сила) . . . 131
Ослепление (сила) . . . 131
Отмычки . . . 59
Офицер . . . 50
Охота за джокером (вставка) . . . 36
Охотник за головами (типаж) . . . 34
Пара слов о рабстве (вставка) . . . 39
Паства (черта) . . . 95
Паучьи лапы (сила) . . . 131
Первопроходец (типаж) . . . 34
Перезаряжаем оружие . . . 76
Племена Сиу . . . 17
По железной дороге . . . 25
Повешение . . . 82
Повышение в звании . . . 48
Поддержка (сила) . . . 132
Подземный ход (сила) . . . 132
Подмена (сила) . . . 128
Пожиратель душ (черта) . . . 118
Поймать жемчужину смерти (сила) . . . 147
Покерные комбинации . . . 148
Полёт (сила) . . . 133
Полёт ястреба (сила) . . . 146
Полиглот (сила) . . . 133
Помешательство . . . 107
Пони-экспресс . . . 28

Попутный ветер (сила) . . . 128
Порча (сила) . . . 145
Поток (сила) . . . 134
Почта . . . 27
Правая рука Дьявола (черта) . . . 54
Превращение (сила) . . . 134
Прегрешения . . . 94
Прекрасный пол (вставка) . . . 34
Преподобный Гримм . . . 20, 26
Преступление и наказание (вставка) . . . 28
Призрак (черта) . . . 118
Призрачная руда . . . 9, 21, 26, 61, 84, 106
Призрачная сталь . . . 9
Призрачные пальцы (сила) . . . 141
Призрачный поезд . . . 16
Призыв союзника (сила) . . . 135
Примета (черта) . . . 53
Провидение (сила) . . . 146
Проворство (сила) . . . 135
Продаем товары . . . 57
Пройдоха (черта) . . . 46
Проклятый (черта) . . . 54
Проклятье (сила) . . . 136
Путешествия и транспорт . . . 24
Путы (сила) . . . 137
Рабство . . . 39
Разрушительное поле (сила) . . . 137
Раса . . . 36
Рассеивание (сила) . . . 138
Револьвер Ле Ма . . . 60
Репортёр (типаж) . . . 34
Репутация (черта) . . . 46
Рядовой . . . 48
Свалка . . . 20
Сверхъестественная характеристика (черта) . . . 118
Свет/тьма (сила) . . . 138
Сделка с дьяволом . . . 99
Сезонный рабочий (типаж) . . . 34
Сержант . . . 49
Сидящий бык . . . 17
Силы . . . 120
  Вдохновение . . . 120
  Великое исцеление . . . 120
  Вещица . . . 120
Взрыв . . . 121
Видение . . . 121
Волна . . . 122
Дар воина . . . 123
Доспех . . . 123
Друг зверей . . . 123
Замедление . . . 124
Защита от окружающей среды . . . 125
Зомби . . . 125
Зоркость . . . 126
Иссушение . . . 126
Исцеление . . . 127
Кукла . . . 127
Маска . . . 127
Меткость . . . 128
Наитие . . . 128
Невидимость . . . 129
Ночное зрение . . . 129
Обаяние . . . 129
Оберег . . . 130
Оглушение . . . 130
Освящение . . . 131
Ослепление . . . 131
Паучьи лапы . . . 131
Поддержка . . . 132
Подземный ход . . . 132
Полёт . . . 133
Полиглот . . . 133
Поток . . . 134
Превращение . . . 134
Призыв союзника . . . 135
Проворство . . . 135
Проклятье . . . 136
Путы . . . 137
Разрушительное поле . . . 137
Рассеивание . . . 138
Свет/тьма . . . 138
Смерч . . . 138
Смятение . . . 139
Сокрушение . . . 139
Сон . . . 139
Стена . . . 140
Стрела . . . 140
Тайные тропы . . . 141

Телекинез . . . 141
Телепортация . . . 142
Увеличение/уменьшение . . . 142
Увидеть/скрыть сверхъестественное . . . 143
Ужас . . . 143
Управление элементами . . . 144
Ураган . . . 144
Усилить/ослабить параметр . . . 145
Ускорение . . . 145
Шанс . . . 146
Шпион . . . 146
Щит . . . 146
Экзорцизм . . . 147
Сказитель (черта) . . . 46
Скаут (черта) . . . 47
Слуга Господа (типаж) . . . 35
Слуга закона (типаж) . . . 35
Сменный барабан . . . 59
Смерч (сила) . . . 138
Смит и Робардс . . . 62
Смятение (сила) . . . 139
Снаряжение . . . 56
Снаряжение, описание . . . 58
Совершенное кунг-фу (черта) . . . 109
Содружество Ворона . . . 18
Содружество Калифорнии . . . 23
Соединенные Штаты . . . 10
Создаем героев . . . 33
Сокрушение (сила) . . . 139
Солдат (типаж) . . . 35
Солдат (черта) . . . 48
Солт-Лейк-Сити . . . 19
Сон (сила) . . . 139
Сотрудник Агентства (черта) . . . 50
Спорные территории . . . 13, 24
Спортивная винтовка Эванса . . . 60
Средства связи . . . 27
Старатель (типаж) . . . 35
Старые Пути . . . 18, 103, 104
Стена (сила) . . . 140
Стрела (сила) . . . 140
Стрельба от бедра (черта) . . . 46
Стрельба от бедра + (черта) . . . 46
Судный день . . . 84
Судьи и суды . . . 31
Сумятица (силы) . . . 139
Тайны Шаолиня . . . 108
Тайные тропы (сила) . . . 141
Тактика дуэли (вставка) . . . 77
Талант к языкам (черта) . . . 43
Творец фетишей (черта) . . . 104
Телеграф . . . 27
Телекинез (сила) . . . 141
Телепортация (сила) . . . 142
Техасские рейнджеры . . . 13, 51, 85, 89
Техасский рейнджер (черта) . . . 51
Техасский смерч (сила) . . . 145
Товары по дешевке . . . 56
Топор лесоруба . . . 59
Топорик . . . 58
Требования к ритуалам . . . 104
Тропа духов (сила) . . . 142
Труба зовет! (сила) . . . 135
Туз в рукаве (сила) . . . 121
Увеличение/уменьшение (сила) . . . 142
Увидеть/скрыть сверхъестественное (сила) . . . 143
Увядание (черта) . . . 118
Ужас (сила) . . . 143
Улисс С. Грант . . . 10
Управление элементами (сила) . . . 144
Ураган (сила) . . . 144
Уровень страха . . . 47, 120
Усилить/ослабить параметр (сила) . . . 145
Ускорение (сила) . . . 145
Устрашение (черта) . . . 118
Федеральные маршалы . . . 31
Фишки . . . 73
Фотоаппарат . . . 58
Фотокамера «Эпитафия» . . . 65
Хельстромм, Дариус . . . 20, 64, 105
Хождение по теням (сила) . . . 142
Храбрость . . . 37
Чародеи (вставка) . . . 97
Чернокнижник (вставка) . . . 97
Черты . . . 41
Безумного учёного . . . 107
Боевые . . . 44
Картёжника . . . 100

Легендарные 54
Мастера боевых искусств 109
Меченого 116
Потусторонние 52
Предыстории 42
Профессиональные 46
Социальные 46
Чудотворца 94
Шамана 104
Четвертый уровень 31
Чудотворцы 43, 85, 91
Шаманы 43,101
Шанс (сила) 146
Шаолинь 108
Шарлатан (типаж) 35
Шик и блеск (сила) 131
Шпион (сила) 146
Шулер (черта) 46
Щит (сила) 146
Эврика! (черта) 107
Эдикт 77 года 22, 26
Экзорцизм (сила) 147
Эпитафия Тумстоуна 4, 34, 65
Эрп, Уайетт 14, 60
Янг, Бригам 19
Ярость раздувает огонь (сила) 121

ЭЙ, ПАРТНЁР!

Привет тебе и спасибо, что купил эту книгу. Ты помогаешь нам делать отличные игры, и мы это очень ценим. Надеюсь, мир «Deadlands» откроется тебе с самых интересных сторон, и ты не пожалеешь о своём приобретении! Или, быть может, эту книгу тебе подарили. В таком случае, надеюсь, этот подарок тебя не огорчит и не разочарует.

Загляни как-нибудь на сайт Pinnacle или Studio 101. Там есть вещи, которые весьма разнообразят игру. Мы изрядно потрудились, чтобы выпустить эту игру. Мы не только абстрактный «коллектив Студии 101» — мы живые и задорные люди, так что если тебе нравится то, что мы делаем, дай нам знать.

Увлекательного тебе путешествия по прериям Мёртвых Земель, амиго!

www.Studio101.ru